Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro ERIC : 6470167
Centre d'intérêt: 751

Thérien, Michel

L'apprentissage du français au secondaire court. 2 . Guide pédagogique / Michel Thérien, Marcienne Lévesque, Marie-Christine Paret avec la collab. de Marie-Thérèse Boisvert, André Gaughin, Jacques Delforge, Paul Jacques. -- Montréal : Université de Montréal. Programme de perfectionnement des maîtres de français au secondaire, 1981. 112 p. : ill. ; 29 cm.

Descripteur(s): *Français (Langue) *Enseignement professionnel *Programme d'enseignement *Objectifs d'enseignement *Apprentissage assisté *Guide pédagogique *Secondaire (Niveau)

Identificateur(s) de sujet: *Enseignement professionnel court

Le volume comprend trois parties: le programme de français élaboré à l'intention des élèves du secondaire professionnel court (compétences de base, compétences spécifiques et objectifs d'apprentissage); le guide pédagogique préparé pour la mise à l'essai de deux unités d'enseignement (1. faire la liste du vocabulaire de base utilisé dans le domaine de la micro-informatique; 2. apprendre à consulter un catalogue); les 19 fiches d'accompagnement reliées aux activités planifiées, fiches destinées soit aux maîtres soit aux élèves. Rappelons que ce programme qui doit favoriser l'acquisition des habiletés de base en français s'inspire du modèle des compétences minima (Butler, 1978) et que son organisation repose sur les principes de la pédagogie de maîtrise (Bloom, 1968 et 1976).

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 6470167
Financement: Bénéficiaire - Université de Montréal
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGEAU
Programme(s) de subvention - PFMF

EDUQ 3470108

Michel Thérien
Marcienne Lévesque
Marie-Christine Paret

L'apprentissage du français au secondaire court.

II
GUIDE PÉDAGOGIQUE

avec la collaboration de

Marie-Thérèse Boisvert
André Dauphin
Jacques Delfosse
Paul Jacques

Université de Montréal
Faculté des sciences de l'éducation
Enseignement secondaire et collégial
P.P.M.F. (secondaire)

EDUQ 70108

Michel Thérien
Marcienne Lévesque
Marie-Christine Paret

L'apprentissage du français au secondaire court.

II
GUIDE PÉDAGOGIQUE

avec la collaboration de

Marie-Thérèse Boisvert
André Dauphin
Jacques Delfosse
Paul Jacques

Université de Montréal
Faculté des sciences de l'éducation
Enseignement secondaire et collégial
P P M F (secondaire)

Rechreche subventionnée par la D.G.E.R.U.
Montréal, 1983.

Ce document comprend trois parties: le programme de français élaboré à l'intention des élèves du secondaire court; le guide pédagogique préparé pour la mise à l'essai de deux unités d'enseignement; les fiches d'accompagnement reliées aux activités planifiées et destinées soit aux maîtres soit aux élèves. Il constitue en quelque sorte un tiré à part du rapport de recherche où l'on trouvera, outre les références bibliographiques, la problématique, les objectifs de la recherche, le cadre théorique et les résultats de la mise à l'essai.

Toutefois, pour faciliter l'utilisation de ce document, il nous a semblé opportun de rappeler brièvement les deux volets de l'articulation théorique du programme: les compétences minima et la pédagogie de maîtrise.

1er volet: les compétences minima

L'identification et la classification des compétences minima qui fondent ce programme se sont appuyées sur un modèle largement inspiré de la taxonomie de Butler. Comme elle, la hiérarchie des compétences s'est articulée du général au spécifique en admettant que la précision de la description dépend de la fonction éducative poursuivie. Plus la compétence se rapproche de l'élève et entre dans le champ de responsabilité de l'enseignant, plus sa description se précise en objectifs spécifiques.

Les niveaux définis sont hiérarchiques dans ce sens que chacun s'appuie sur le niveau précédent. Voici les différents niveaux de compétences identifiés par Butler et la signification que prend chacun d'eux dans le cadre de ce programme.

1. Les compétences fondamentales sont des habiletés très généralisables que l'être humain développe pendant son histoire d'apprentissage et qui sont à la base de l'activité humaine. Pour les définir Butler se réfère aux catégories d'apprentissage de Gagné. Ce sont les réponses simples, les chaînes verbales, les discriminations, les classifications, l'utilisation de règles, de principes, de procédés ainsi que la résolution de problème et les attitudes. Ces compétences sont du ressort de tout le curriculum scolaire et ne dépendent pas d'un seul contenu ou d'un contexte particulier. Elles constituent pour ainsi dire le point de départ de tout programme et la responsabilité de leur définition se situe au-delà de l'institution même, c'est-à-dire de l'école et rejoint tout le système éducatif. Tout en admettant ce premier niveau de compétences comme fondamental, l'équipe de recherche a choisi d'établir son point de départ au niveau institutionnel de qui elle détient son mandat et où s'inscrit la spécification du contenu.

2. Les compétences générales sont globales. C'est ici que l'équipe de recherche situe le point de départ de sa hiérarchie et à la façon de Butler, elle conçoit ces habiletés comme le fondement de la structure du programme en ce sens que les énoncés de ces compétences en définissent l'orientation majeure et le contenu général. Cette orientation majeure est donnée dans le choix des cinq rôles fondamentaux de la vie réelle qui exigent la maîtrise du contenu de base des quatre répertoires relatifs à tout programme de langue: parler, écrire, lire et écouter.

Ces cinq rôles sont les rôles de personne, de consommateur, de producteur, de citoyen et de participant à des activités de loisir. Par souci d'adaptation aux besoins des élèves du secondaire court, les répertoires ont été hiérarchisés en privilégiant l'oral sur l'écrit. Dans l'ordre d'importance les répertoires se présentent donc ainsi: parler-écouter; lire-écrire.

3. Les compétences terminales quoique plus spécifiques que les précédentes décrivent en termes encore assez généraux les habiletés et les attitudes qui permettront aux élèves de démontrer qu'ils ont acquis les compétences générales utiles pour remplir à leur satisfaction les différents rôles de la vie. Ce niveau insiste sur la démonstration et l'évaluation globale de la compétence car il définit le contenu réel du curriculum. Ce sont ces compétences habilitantes ou habiletés langagières qui témoigneront de la compétence de l'élève. Elles doivent être énoncées de façon claire de manière à préciser les critères et les conditions que l'élève devra rencontrer quand il démontrera sa compétence. Ces habiletés sont déduites des précédentes, elles reflètent l'orientation majeure et les habiletés générales. Butler croit que les tensions créatrices qui naissent naturellement des interactions entre les compétences assureront probablement l'émergence de produits non attendus, dont la modification d'attitudes.

4. Les objectifs d'apprentissage décrivent des tâches qui comprennent les contenus spécifiques à apprendre, les habiletés à acquérir et les situations dans lesquelles les compétences terminales s'exprimeront. Les objectifs d'apprentissage décrivent les séquences des étapes nécessaires à l'acquisition de l'habileté. Le choix du contexte se fait au niveau des enseignants et des élèves et est souvent fourni par les différentes options du secteur professionnel mais n'est pas tenu de s'y restreindre.

5. Les objectifs de comportement énoncent de manière très spécifique la connaissance et les habiletés qui proviennent d'une analyse des tâches du niveau précédent. Le format de ces objectifs peut ressembler par exemple à la proposition de Mager. Ils doivent indiquer exactement les activités que l'élève effectuera, comment et dans quelles conditions. Autrement dit, ces objectifs de comportement renvoient aux items des tests qui seront utilisés à la fin des unités pour témoigner de la réussite.

Ce dernier niveau marque la fin du processus d'identification des compétences minima dans le cadre d'un programme de français au secondaire court.

2e volet: la pédagogie de maîtrise

Le modèle de la pédagogie de maîtrise puise d'abord à la théorie de l'apprentissage scolaire de Carroll et s'enrichit par la suite aux expériences et recherches menées par Bloom et ses étudiants à l'Université de Chicago.

Bloom propose une démarche systématique pour donner attention aux élèves plus lents et les récupérer. Ses étudiants et collaborateurs sont convaincus que la majorité des élèves peuvent et doivent réussir.

Block et Anderson entreprennent des micro-études en classe et en laboratoire dans l'intention de valider la stratégie d'enseignement et d'apprentissage qui articule en quelque sorte la pédagogie de maîtrise. Tout en suivant de près les résultats de ces micro-études, Bloom de son côté collige un nombre impressionnant d'études de portée nationale et internationale qu'il analyse et dans son livre Human Characteristics and School Learning, il démontre que les différences individuelles sont évidentes entre les élèves mais qu'elles sont pour la plupart fabriquées de "main d'hommes", accidentelles et non inscrites

génétiquement. Elles sont modifiables.

La pédagogie de maîtrise concerne la classe, l'élève, l'apprentissage. Elle suggère à l'enseignant un contrôle très rigoureux des variables sous sa responsabilité et lui rappelle avant tout que son intervention vise à faire naître et à développer le goût et le plaisir d'apprendre.

1. Les conditions de réussite

Block et Anderson ont été les premiers chercheurs intéressés à valider des stratégies d'enseignement et d'apprentissage selon la pédagogie de maîtrise. Ils ont décrit à l'adresse des enseignants la manière de planifier un enseignement de qualité. Ils suggèrent deux conditions préalables à l'enseignement proprement dit: définir ce que signifiera la maîtrise par rapport au sujet à enseigner, et planifier rigoureusement l'enseignement avec l'intention de mener chaque élève à la réussite.

Première condition préalable - Pour donner un sens à la maîtrise il est évident qu'il faut tenir compte non seulement du sujet scolaire à apprendre mais également des besoins et des caractéristiques des élèves. Cinq actions paraissent utiles à l'atteinte de cette première condition.

L'enseignant devra:

a) Décider quel produit d'apprentissage les élèves devront maîtriser, autrement dit, délimiter précisément les objectifs du programme pour la période d'enseignement et le degré scolaire concernés.

b) Organiser ces objectifs dans une table de spécifications.

c) Réviser la table de spécifications pour qu'elle soit à sa satisfaction lorsque les objectifs prévus au programme ne s'ajustent pas aux siens étant donné l'évaluation qu'il fait des besoins de ses élèves.

d) Construire un examen final (sommatif) à partir de cette table de spécifications.

e) Etablir la cote à accepter comme indice minimum de la réussite.

Deuxième condition préalable - La nécessité de planifier l'enseignement avec précision est une des forces de la pédagogie de maîtrise: seule une planification rigoureuse témoigne des intentions pédagogiques réelles et permet, une fois dans l'action, les modifications imprévues.

La planification doit respecter trois étapes:

a) Subdiviser le contenu puisé au programme pour une étape choisie en unités plus réduites ou mini-cours.

b) Préparer une table de spécifications pour chacune de ces unités d'enseignement.

c) Etablir un plan d'enseignement pour chacune de ces unités en vue de la maîtrise:

- concevoir un plan d'enseignement et d'apprentissage qui précise les activités convenant à un groupe d'élèves;
- développer les tests formatifs pour diagnostiquer le progrès réalisé à chaque unité;

- développer des approches supplémentaires ou des moyens correctifs qui viendront en aide aux élèves plus lents ou à ceux dont le style d'apprentissage est différent;
- concevoir une deuxième version aux tests formatifs pour re-diagnostiquer le progrès.

2. L'implantation

La planification de la stratégie étant sur papier, la qualité de son articulation n'est pas la seule garantie de sa réussite. Le plus important reste son application dans une classe réelle guidée par un enseignant qui manifeste quotidiennement des préoccupations pédagogiques concernant les apprentissages de ses élèves. La pratique de l'enseignement qui respecte les conditions définies dans le modèle fait ressortir deux étapes qui s'inscrivent chacune dans des tâches précises:

La préparation des élèves - L'enseignant ne doit pas croire qu'il perd son temps à bien préparer ses élèves à recevoir ce type d'enseignement. Cette tâche de préparation se préoccupe en fait de la phase de motivation nécessaire à tout apprentissage, compte tenu qu'une négligence à ce niveau signifiera sinon un échec, du moins une performance médiocre. Il importe donc de porter à l'attention des élèves les objectifs visés par la table de spécifications afin qu'ils sachent ce que leur enseignant attend d'eux, qu'ils adoptent comme lui ces objectifs et qu'ils acquièrent la confiance dans leur réussite. Peut-être que cette perspective d'apprendre et de réussir est nouvelle pour plusieurs d'entre eux qui n'ont pas acquis l'habitude de valoriser la réussite ou le succès. Cette préparation des élèves consiste aussi à leur faire connaître comment ils vont s'y prendre pour réussir leur apprentissage.

L'enseignement en vue de la maîtrise - Chacune des unités propose une démarche. Tout en essayant de la respecter, l'enseignant doit noter toutes les difficultés et chaque fois qu'il doit le faire, apporter les adaptations qu'il juge utiles à l'apprentissage. Il ne faut pas oublier que cette approche est centrée sur le groupe et que ce sont les correctifs qui sont individualisés.

Cette séquence qui peut paraître rigide devient beaucoup plus souple dans la pratique. En fait, il est un besoin naturel de l'élève auquel cette séquence répond: le besoin d'information et d'aide par un feedback informatif et correctif constant. L'enseignant se doit d'être très conscient du feedback qu'il donne et sait d'expérience que ce feedback différera selon chaque élève. Il connaît aussi la nécessité de renforcement pour chacun et profite de l'occasion de la remise des résultats aux tests pour encourager l'élève.

I LE PROGRAMME

COMPÉTENCES TERMINALES

Parler

Compétences de base

1 - S'exprimer en phrases claires

2 - Posséder le vocabulaire de base pour s'exprimer sur un sujet

3 - Parler en tenant compte de l'intonation, du rythme, du débit, du volume (éléments prosodiques)

4 - Employer correctement les verbes les plus fréquents aux temps usuels

5 - Structurer ses idées

6 - Choisir la variété de langage

7 - Adapter son message au destinataire

8 - Tenir compte de l'environnement

9 - Appliquer les normes sociales

Compétences spécifiques

1 - Lire un texte à haute voix

2 - Poser des questions claires

3 - Résumer un message

4 - Employer le vocabulaire technique

5 - Utiliser le vocabulaire propre à son métier

6 - Choisir les mots propres à créer un effet

7 - Répondre clairement à une interrogation

8 - Tenir compte du message

9 - Distinguer les détails de l'essentiel

10 - Exprimer une idée en suivant un ordre logique

11 - Exprimer une idée en suivant un ordre spatial

12 - Exprimer une idée en suivant un ordre chronologique

13 - Savoir organiser l'information reçue

14 - Distinguer un fait d'une opinion

15 - Choisir de bons arguments

16 - Exprimer un point de vue critique

COMPÉTENCES TERMINALES

Écouter

Compétences de base

1 - Se placer en situation d'attention

2 - Tenir compte des éléments prosodiques du discours

3 - Posséder le vocabulaire de base pour comprendre les sujets courants

4 - Reconnaître le vocabulaire technique

5 - Reconnaître le vocabulaire propre à son métier

6 - Reconnaître les sigles courants

7 - Discerner les nuances dans le sens des mots à l'aide du contexte

Compétences spécifiques

1 - Distinguer les détails de l'essentiel

2 - Saisir les éléments d'ordre logique

3 - Saisir les éléments d'ordre chronologique

4 - Saisir les éléments d'ordre spatial

5 - Distinguer un fait d'une opinion

6 - Saisir le sens réel d'un message: ordre, promesse, menace, restriction, etc.

COMPÉTENCES TERMINALES

Lire

Compétences de base

1 - Posséder le vocabulaire de base pour comprendre les sujets courants

2 - Saisir la structure des phrases

3 - Reconnaître le rôle de la ponctuation

4 - Reconnaître les abréviations habituelles

5 - Donner du sens au message lu

6 - Discerner les nuances dans le sens des mots à l'aide du contexte

Compétences spécifiques

1 - Reconnaître les sigles courants

2 - Reconnaître les principaux symboles

3 - Comprendre le style télégraphique

4 - Reconnaître le vocabulaire propre à son métier

5 - Maîtriser les techniques d'utilisation d'un dictionnaire

6 - Maîtriser les techniques d'utilisation d'une grammaire

7 - Maîtriser les techniques d'utilisation d'une table de matières

8 - Maîtriser les techniques d'utilisation d'un annuaire

9 - Maîtriser les techniques d'utilisation d'un catalogue

10 - Maîtriser les techniques d'utilisation d'un fichier

11 - Distinguer les détails de l'essentiel

12 - Saisir les éléments d'ordre logique

13 - Saisir les éléments d'ordre chronologique

14 - Saisir les éléments d'ordre spatial

15 - Distinguer un fait d'une opinion

16 - Saisir le sens réel d'un message: ordre, promesse, menace, restriction, etc.

COMPÉTENCES TERMINALES

Écrire

Compétences de base

1 - Calligraphier correctement

2 - Posséder le vocabulaire de base pour s'exprimer sur un sujet courant

3 - Maîtriser l'orthographe de base

4 - Maîtriser la ponctuation de base

5 - Utiliser les abréviations habituelles

6 - Employer correctement les verbes les plus fréquents aux temps usuels

7 - S'exprimer en phrases claires

8 - Structurer ses idées

9 - Adapter son message au destinataire

10 - Choisir la variété de langage

Compétences spécifiques

1 - Employer le vocabulaire technique

2 - Utiliser les sigles courants

3 - Employer le style télégraphique

4 - Choisir les mots propres à créer un effet

5 - Poser des questions claires

6 - Répondre clairement à une interrogation

7 - Distinguer les détails de l'essentiel

8 - Exprimer une idée en suivant un ordre logique

9 - Exprimer une idée en suivant un ordre spatial

10 - Exprimer une idée en suivant un ordre chronologique

11 - Décrire

12 - Résumer un message

13 - Savoir organiser l'information reçue

14 - Distinguer un fait d'une opinion

15 - Choisir de bons arguments

16 - Exprimer un point de vue critique

17 - Appliquer les normes sociales

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

1. Exprimer brièvement ses sentiments à l'occasion d'événements particuliers
2. Exprimer son affection
3. Exprimer son état d'esprit dans des situations diverses
4. Donner son opinion en tenant compte des circonstances et de l'opinion des autres
5. S'informer sur la vie de l'école
6. Raconter ou lire des histoires aux enfants
7. Communiquer avec des personnes d'une autre génération
8. Formuler une plainte
9. Répondre à une plainte
10. Répondre à une invitation
11. Conseiller quelqu'un en se basant sur son expérience
12. Téléphoner, répondre au téléphone
13. Demander un rendez-vous
14. Demander ou obtenir des informations permettant de faire un appel interurbain
15. Résumer, reformuler ou écouter un message, une consigne, une directive, une procédure
16. Transmettre une information reçue
17. Expliquer des directives, une marche à suivre, un plan
18. Présenter des personnes
19. Se présenter
20. Énoncer ou écouter un message fait publiquement
21. S'adresser à un petit groupe connu

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

22. Demander différents types de formulaires

23. Faire des réservations pour des biens et services

24. Faire appel à différents services (police, pompiers, poste, sociétés humanitaires, assistance sociale, services ambulanciers, commission des accidents du travail, services juridiques et régie du logement)

25. Signaler un incendie

26. Expliquer au médecin les symptômes d'une maladie

27. Demander ou obtenir des informations sur les règlements municipaux

28. Demander ou obtenir des informations sur les facteurs reliés au transport

29. Demander ou obtenir des informations sur les différents modes de transport

30. Faire appel à des agences de voyages

31. Confirmer et/ou donner suite à une réservation

32. Renseigner un touriste

33. Exprimer ou écouter des points de vue, lire des documents sur la condition humaine

34 Défendre son point de vue

35. Participer à une discussion

36. Entretenir une conversation

37. Obtenir des informations lors d'une consultation médicale

38. Voir et écouter des films documentaires et des émissions de T.V. et de radio pour s'informer

39. Écouter l'opinion des autres

40. Écouter les conseils d'un autre

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

41. Écouter une plainte

42. Obtenir des informations de différents services (police, pompiers, poste, sociétés humanitaires, assistance sociale, services ambulanciers, commission des accidents du travail, services juridiques et régie du logement)

43. Écouter une demande d'information

44. Écouter des consignes de sécurité

45. Écouter des recettes

46. Écouter l'expression des sentiments d'autrui

47. Lire pour se divertir

48. Lire les différents horaires (T.V., ciné, théâtre, transports) publiés dans les journaux et revues

49. Lire son courier

50. Lire pour remplir différents types de formulaires

51. Rechercher l'information nécessaire à ses besoins (fichier, classeur, dictionnaire, encyclopédie, annuaire, index)

52. Lire des annonces classées et la publicité dans les journaux

53. Lire des directives et avertissements sur les différents contenants

54. Décoder les différentes formes de signalisation routière

55. Lire des consignes, directives, procédures

56. Suivre les plans, recettes et directives en vue d'un montage, d'une installation, d'un mets à exécuter

57. Lire des graphiques, pictogrammes, statistiques, légendes, tableaux comparatifs, annotations, renvois

58. Lire pour compléter un bail

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

59. Lire pour s'informer
60. Écrire une courte histoire
61. Rédiger de courts messages (télégrammes, cartes postales, mémos)
62. Tenir un agenda
63. Faire la liste des numéros de téléphone d'urgence
64. Faire la liste de ses biens et meubles
65. Faire la liste de ses besoins réels en vue de l'achat de différents biens de consommation
66. Rédiger une invitation
67. Adresser une lettre ou un colis
68. Écrire une lettre à un ami
69. Écrire une lettre d'excuses
70. Écrire une lettre ouverte dans un journal
71. Faire le plan d'une courte intervention orale
72. Rédiger un message qui devrait être annoncé publiquement
73. Compléter un chèque, une note de crédit, un reçu, une facture
74. Demander différents permis
75. Compléter un rapport d'accident
76. Completer le contrat d'achat ou de vente d'une maison, d'une auto
77. Rédiger son testament
78. Écouter ou faire le compte rendu d'un événement, d'une situation

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

79. Demander une entrevue (test d'orientation, demande d'emploi)

80. Commander par téléphone

81. Passer une entrevue

82. S'informer pour obtenir un emploi

83. Exprimer ses goûts, ses intérêts et ses besoins face à un emploi désiré

84. Téléphoner à son employeur pour expliquer une absence

85. Formuler des revendications personnelles ou collectives à son employeur ou supérieur

86. Formuler ou écouter des suggestions sur l'organisation du travail

87. Demander ou obtenir de l'information concernant les règlements de la compagnie

88. Exprimer et défendre son point de vue auprès de ses pairs sur les conditions de travail

89. S'informer sur les avantages sociaux

90. S'exprimer ou s'informer sur ses droits et obligations de producteur

91. Négocier personnellement ses conditions de travail et avantages sociaux

92. Présenter le produit de son travail

93. Participer à des rencontres professionnelles, sessions de perfectionnement, congrès

94. Faire appel aux services de l'assurance-chômage

95. Discuter des différentes sources d'offres d'emploi

96. S'informer des goûts, intérêts et besoins des autres concernant l'emploi qu'ils désirent

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

97. Lire des messages et des communiqués

98. Lire des données inscrites sur le talon d'un chèque de paye

99. Lire les pages financières

100. Lire un contrat de travail, une convention collective

101. Consulter des catalogues pour choisir un article

102. S'informer sur les lois régissant le monde du travail

103. S'informer sur les emplois saisonniers

104. Construire un lexique (ex: le vocabulaire de base de son métier)

105. Faire une liste (ex: les différents services situés près de son lieu de travail)

106. Rédiger un curriculum vitae

107. Écrire une lettre de demande d'emploi

108. Répondre par écrit à une offre d'emploi

109. Écrire une lettre de présentation

110. Remplir une fiche technique, un bordereau, une commande, une réquisition

111. Écrire des notes de service, des instructions

112. Compléter un rapport basé sur des observations et des expériences

113. Compléter un reçu

114. Commander un repas à partir d'un menu

115. Décrire ou écouter la description d'un produit et en expliquer le mode d'emploi

116. S'informer auprès des assureurs pour un problème particulier

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

117. Obtenir ou lire de l'information recueillie auprès de plusieurs commerçants avant un achat, une location, un bail

118. S'informer auprès d'autres consommateurs sur la qualité d'un produit

119. Demander de l'information lors de l'achat d'une maison

120. Demander ou lire de l'information pour ses travaux de bricolage

121. S'informer des avantages et des inconvénients du crédit

122. S'informer avant de recourir à des services professionnels

123. S'informer sur l'alimentation

124. Faire appel aux services bancaires

125. Faire appel à des services d'entretien

126. Expliquer des "troubles" et "pannes" aux spécialistes en vue d'une évaluation des coûts d'une réparation

127. Faire appel aux services d'une coopérative

128. Écouter les informations des spécialistes en vue d'une évaluation de coût

129. Lire le mode d'entretien d'un produit (vêtement, appareil)

130. Lire les documents d'information pour choisir la meilleure garantie lors d'un contrat d'achat ou d'entretien

131. Lire des informations, lors d'un achat pour les comparer aux paroles du vendeur

132. Consulter le guide du consommateur pour un meilleur achat

133. Déterminer les questions à poser avant une demande de renseignements

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

134. Tenir son chéquier à jour

135. Remplir un mandat postal

136. Rédiger des lettres de différents types (affaires, de réclamation)

137. Obtenir des renseignements pour une demande passeport

138. S'informer de la façon d'obtenir un permis de conduire

139. S'informer auprès de Revenu-Canada, Revenu-Québec

140. Exprimer ou écouter des points de vue, lire des documents sur la condition humaine

141. Exprimer ou écouter des points de vue, lire des documents sur les problèmes écologiques

142. Exprimer ou écouter des points de vue, lire des documents sur les grands problèmes socio-économiques

143. Exprimer ou écouter des opinions, des suggestions sur l'organisation de comités de citoyens, de coopératives

144. Exprimer son point de vue ou lire des documents sur des questions politiques

145. Répondre aux questions des douaniers

146. Écouter des informations concernant les lois

147. Écouter les débats de l'Assemblée nationale

148. Écouter les informations régionales, nationales et internationales

149. Lire de l'information dans le "Guide Québec"

150. Lire de l'information sur les régimes de retraite gouvernementaux

151. Lire de l'information sur l'organisation des pouvoirs publics

152. Lire de l'information sur les différentes taxes

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

153. Rédiger des pétitions

154. Rédiger une lettre de demande de renseignements

155. Exprimer ou écouter des points de vue sur les spectacles, les activités sportives

156. Téléphoner au cinéma pour obtenir des informations

157. S'informer de la météo

158. S'informer de l'éventail des activités permises ou offertes dans un parc public

159. S'informer pour choisir des activités culturelles, sportives, éducatives (musées, sites historiques, centres d'interprétation, etc.)

160. S'informer des règlements et activités d'une association sportive et culturelle

161. Passer les auditions nécessaires à certaines activités

162. Écouter des informations sur les points d'intérêt touristique

163. Voir et écouter des films de fiction

164. S'informer des horaires de spectacles

165. Lire un programme de théâtre

166. Lire les cartes routières

167. Lire les guides touristiques

COMPÉTENCES TERMINALES SPÉCIFIQUES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARLER
1	6, 8, 20, 80, 85, 86, 114
2	5, 9, 12, 13, 14, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 31, 35, 74, 79, 80, 81, 82, 87, 89, 91, 92, 93, 94, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 137, 138, 139, 144, 156, 157, 158, 159, 160, 165
3	15, 16
4	8, 9, 11, 17, 22, 23, 27, 78, 79, 84, 89, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 139
5	11, 79, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93
6	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 13, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 33, 34, 35, 81, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 92, 115, 116, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 127, 140, 141, 143, 144, 161
7	1, 9, 10, 12, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 74, 80, 81, 82, 84, 92, 93, 94, 114, 115, 116, 124, 125, 126, 127, 137, 138, 139, 142, 144, 145, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 165
8	4, 5, 9, 10, 12, 14, 20, 35
9	5, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 32, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 126, 145
10	4, 6, 8, 11, 15, 17, 24, 26, 33, 35, 78, 81, 86, 88, 90, 91, 115, 116, 125, 126, 127, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 155
11	6, 8, 11, 15, 17, 24, 26, 32, 35, 74, 78, 81, 85, 86, 88, 91, 93, 94, 116, 125, 126, 127, 137, 141, 142, 157, 159
12	3, 6, 7, 8, 11, 15, 17, 24, 26, 35, 74, 78, 81, 85, 86, 88, 91, 93, 94, 116, 125, 126, 127, 137, 138, 139, 141, 142, 157, 159
13	4, 5, 9, 14, 15, 16, 17, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 35, 82, 87, 89, 93, 94, 114, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 127, 144, 159

14	4, 5, 8, 9, 24, 33, 34, 35, 78, 90, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 140, 144
15	4, 7, 8, 13, 24, 27, 33, 35, 74, 81, 83, 85, 86, 88, 91, 94, 115, 116, 124, 126, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 155
16	4, 33, 34, 35, 85, 86, 88, 90, 91, 115, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 140, 141, 142, 143, 144, 155

COMPÉTENCES TERMINALES SPÉCIFIQUES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ÉCOUTER
1	20, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 78, 81, 86, 89, 90, 91, 95, 115, 116, 117, 119, 121, 123, 124, 127, 128, 139, 140, 141, 142, 143, 146, 147, 148, 155
2	7, 15, 20, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 74, 78, 81, 82, 86, 87, 89, 90, 91, 93, 95, 115, 116, 117, 119, 120, 121, 123, 124, 127, 128, 139, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 155, 158, 159, 160, 162, 163
3	7, 14, 15, 20, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 74, 78, 81, 82, 86, 87, 89, 90, 91, 93, 95, 115, 116, 117, 119, 120, 121, 123, 124, 127, 128, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 155, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 165
4	20, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 33, 37, 38, 42, 43, 44, 74, 78, 81, 82, 87, 89, 90, 93, 95, 115, 116, 117, 119, 120, 127, 128, 138, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 155, 157, 158, 159, 160, 162, 163
5	23, 24, 27, 29, 30, 33, 38, 39, 40, 41, 42, 78, 86, 87, 91, 115, 116, 117, 119, 121, 123, 124, 127, 128, 140, 141, 142, 143, 146, 147, 148, 155, 160
6	23, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 46, 81, 86, 91, 115, 116, 117, 141, 142, 146, 147, 148, 163

COMPÉTENCES TERMINALES SPÉCIFIQUES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE LIRE
1	24, 28, 33, 48, 50, 51, 55, 57, 59, 82, 89, 90, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 117, 121, 130, 141, 142, 144, 149, 151, 152, 157, 167
2	30, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 99, 101, 117, 129, 132, 158, 159, 167, 168
3	28, 50, 51, 52, 53, 55, 82, 97, 98, 99, 101
4	50, 55, 56, 82, 89, 90, 97, 100, 102, 103
5	51, 56, 59, 167, 168
6	51, 59
7	28, 30, 48, 50, 52, 56, 58, 59, 82, 89, 90, 99, 100, 102, 132, 149, 167
8	28, 30, 50, 51, 59, 149, 159
9	28, 30, 51, 52, 59, 101, 117, 120, 132
10	51, 56, 59
11	24, 28, 30, 33, 48, 49, 51, 52, 59, 90, 102, 120, 131, 140, 141, 142, 144, 151, 159
12	24, 28, 47, 48, 49, 50, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 89, 90, 99, 100, 102, 103, 117, 120, 121, 129, 130, 140, 144
13	24, 28, 30, 47, 48, 49, 50, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 89, 90, 98, 99, 100, 102, 103, 117, 120, 121, 129, 130, 140, 144, 150, 152, 157, 158, 159, 166, 167
14	24, 28, 30, 47, 48, 49, 50, 55, 56, 57, 58, 59, 89, 90, 99, 100, 102, 117, 120, 121, 129, 130, 140, 144, 157, 158, 159, 167
15	24, 30, 33, 59, 99, 117, 121, 130, 131, 140, 141, 144, 151, 159, 166, 167
16	30, 49, 52, 55, 97, 117, 121, 131, 140, 144

COMPÉTENCES TERMINALES SPÉCIFIQUES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ÉCRIRE
1	8, 9, 15, 23, 50, 58, 61, 62, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 136, 154
2	8, 16, 23, 24, 50, 62, 63, 64, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 104, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 134, 136, 153, 154
3	15, 50, 61, 62, 65, 71, 73, 105, 110, 111, 113, 134, 135
4	1, 8, 9, 23, 50, 60, 61, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 72, 74, 106, 107, 108 109, 136, 153
5	8, 9, 23, 24, 50, 61, 64, 68, 69, 70, 72, 74, 112, 133, 136, 154
6	9, 10, 23, 24, 50, 68, 69, 74, 75, 110, 112
7	9, 15, 23, 24, 31, 50, 61, 62, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 74, 77, 106, 107, 108, 112, 133, 136, 153, 154
8	9, 15, 23, 24, 31, 50, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 68, 70, 71, 72, 74, 77, 106, 107, 108, 109, 111, 112, 133, 136, 153, 154
9	8, 9, 16, 23, 50, 58, 60, 64, 68, 69, 70, 72, 74, 75, 76, 105, 106, 111, 112, 133, 136, 153, 154
10	8, 9, 16, 50, 60, 68, 69, 70, 72, 74, 75, 76, 77, 111, 112, 133, 136, 153, 154
11	9, 50, 68, 70, 71, 73, 74, 75, 112, 113, 136, 153
12	15, 61, 111, 112
13	9, 10, 15, 16, 62, 70, 74, 75, 105, 110, 112, 153, 154
14	9, 50, 69, 70, 75, 112, 133, 136, 153, 154
15	8, 9, 23, 24, 50, 66, 68, 69, 70, 71, 74, 106, 107, 108, 109, 133, 136, 153, 154
16	8, 9, 50, 69, 70, 75, 108, 112, 136, 153
17	1, 8, 9, 10, 16, 23, 66, 69, 70, 72, 74, 106, 107, 108, 109, 111, 136, 153, 154

RÉPARTITION DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE SELON LES RÉPERTOIRES ET LES RÔLES

RÉPERTOIRE	RÔLES				
	PERSONNE	PRODUCTEUR	CONSOMMATEUR	CITOYEN	Participant à des activités de LOISIR
PARLER	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	11, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 27, 28, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94	8, 11, 12, 14, 16, 23, 24, 28, 35, 80, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127	11, 20, 24, 25, 27, 33, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145	1, 4, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 23, 28, 30, 31, 74, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 164

RÉPARTITION DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE SELON LES RÉPERTOIRES ET LES RÔLES

RÉPERTOIRE	RÔLES				
	PERSONNE	PRODUCTEUR	CONSOMMATEUR	CITOYEN	Participant à des activites de LOISIR
ÉCOUTER	7, 15, 23, 24, 27, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46,	14, 15, 23, 27, 28, 29, 39, 40, 41, 42, 78, 81, 82, 86, 87, 89, 90, 91, 93, 95, 96	14, 23, 28, 35, 38, 39, 40, 42, 80, 115, 116, 117, 119, 120, 121, 123, 124, 127, 128	27, 33, 38, 39, 40, 42, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148	14, 15, 20, 23, 28, 30, 38, 39, 40, 74, 155, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164

RÉPARTITION DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE SELON LES RÉPERTOIRES ET LES RÔLES

RÉPERTOIRE	RÔLES				
	PERSONNE	PRODUCTEUR	CONSOMMATEUR	CITOYEN	Participant à des activités de LOISIR
LIRE	6, 24, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59	28, 48, 50, 51, 55, 59, 82, 89, 90, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103	28, 48, 50, 52, 99, 101, 117, 120, 121, 129, 130, 131, 132	33, 48, 50, 140, 141, 142, 144, 149, 150, 151, 152	28, 30, 47, 48, 50, 59, 157, 158, 159, 165, 166, 167

RÉPARTITION DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE SELON LES RÉPERTOIRES ET LES RÔLES

RÉPERTOIRE	RÔLES				
	PERSONNE	PRODUCTEUR	CONSOMMATEUR	CITOYEN	Participant à des activités de LOISIR
ÉCRIRE	1, 8, 9, 10, 15, 23, 24, 50, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77	8, 9, 15, 23, 50, 62, 69, 73, 74, 94, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113	8, 16, 23, 50, 67, 70, 73, 74, 104, 105, 113, 133, 134, 135, 136	8, 50, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 112, 113, 153, 154	1, 8, 10, 15, 16, 23, 31, 50, 66, 71, 72, 74, 110, 113, 154

II LE GUIDE PEDAGOGIQUE

UNITE I

ACTIVITE 1: Faire la liste du vocabulaire de base utilisé dans le domaine de la micro-électronique.

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
				Prérequis: - pour aborder cette unité, la technique de consultation du dictionnaire (ordre alphabétique) devrait être maîtrisée - le maître devrait vérifier auprès des élèves que la distinction: article utilitaire / article de loisir est claire pour eux Avant d'aborder la première la première activité, le maître pensera à une période d'"amorce" visant à déclencher une certaine attente chez les élèves; cette période pourra être plus ou moins longue et pourrait consister en l'une des approches suivantes: - discussion sur le thème - apporter en classe de la documentation, l'exposer éventuellement

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
				- observer à la télévision les annonces commerciales sur les jeux ou les ordinateurs (marques, fréquences et heures de passage, canaux, etc. en français). On expliquera aussi que ce type d'activités est conçu pour que tous réussissent en français en se référant aux principes de la pédagogie de maîtrise. Dans cette unité d'enseignement, l'acquisition de l'orthographe n'a pas été retenue comme objectif spécifique, le vocabulaire représentant des difficultés trop grandes pour ce niveau d'élèves. Le maître devra donc corriger lui-même à l'occasion, ou faire corriger l'élève avec le modèle. Dans tous les exercices écrits, le maître vérifie la calligraphie et suggère des correctifs. Pour la liste, le maître prévoira des cartons pour garder une copie de la liste initiale permettant une comparaison au test sommatif.
			Mise en situation	

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
- Posséder le vocabulaire de base Parler: compétence de base 2 - Calligraphier correctement Ecrire: compétence de base 1	- Faire une liste	Se rappeler les mots connus reliés au vocabulaire de base.	1. Les élèves construisent en équipe une liste des plus complète possible de tous les termes qu'ils connaissent faisant partie du domaine de la micro-électronique, tout particulièrement ceux qu'ils rencontrent quotidiennement. 2. Autocorrection de la liste (à l'aide de la fiche I) 3. Une fois la correction faite, les élèves construisent des mots mystère ou entrecroisés à l'aide de leur liste et de la fiche vocabulaire sur la grille (fiche II)	L'un d'entre eux sera choisi pour le journal de l'école. (Voir unité 2, Activité 4).

COMPÉTENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
			4. Chaque élève cherche au moins un mot mystère ou entrecroisé proposé par une autre équipe. Correction par les auteurs	Chaque équipe fait une copie pour être reproduite pour l'exercice qui suit.

UNITE I

ACTIVITE 2: Consultation d'un catalogue

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
				- Suggérer divers catalogues, tels ceux de: Sears Canadian Tire Distribution au consommateur Radio Shack des dépliants de fabricants d'automobiles etc.
- Maîtriser les techniques d'utilisation d'un catalogue Lire: compétence spécifique 9 - Calligraphier correctement Ecrire: compétence de base 1	- Consulter des catalogues pour choisir un article - Remplir des formulaires	- Etant donné un catalogue, l'élève sera capable d'utiliser la table des matières pour repérer un article qu'il cherche en indiquant où il a trouvé le renseignement à la page des matières.	- Collectif En groupe on cherche dans la table des matières d'un catalogue à quelle page on trouvera dans les descriptions des articles suggérés par les élèves.	

COMPÉTENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
		- Etant donnée une page de catalogue, l'élève sera capable de trouver la description correspondant à l'objet visé et en relèvera le numéro. - Etant donnée une description prise dans un catalogue, l'élève sera capable de distinguer un article utilitaire et de loisir. - Etant donnée une description d'objet prise dans un catalogue, l'élève sera capable d'utiliser dans son formulaire de commande les principales abréviations	Repérer les difficultés rencontrées par les élèves Suggérer des correctifs: . apprendre le bon terme - Individuel L'élève remplit son formulaire de commande (fiche III) - Au tableau faire la liste des abréviations rencontrées.	- Tel qu'indiqué, les abréviations seront écrites au tableau en cours d'exercice et non avant. - Evaluation formative, c'est-à-dire correctifs en présence de l'élève tandis que ce dernier est en train de remplir le formulaire (et qui peut aller jusqu'à faire refaire une commande).

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
		utilisées dans la description. - Etant donné un formulaire de commande, l'élève sera capable de remplir le formulaire en écrivant - nom du magasin - nom de l'article - # du catalogue - couleur - caractéristiques - page - prix - quantité - son nom - son adresse - son numéro de téléphone	- Individuel L'élève remplit son formulaire de commande (fiche III) - Evaluation formative Les élèves utilisent les descriptions a et b de la fiche IV pour remplir les deux premiers numéros de leur formulaire. On corrige ensemble. Ceux qui réussissent remplissent la fiche VI à l'aide des catalogues. Les autres font le correctif de la fiche V, après quoi, ils remplissent la fiche VI.	

UNITE I

ACTIVITE 1: Description et association de termes

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
			Travail en équipe - Monter 2 cartons sur lesquels les objets de la vie courante figurent (du domaine de la micro-électronique)	- Deux grands cartons seront destinés à chacune des équipes, l'un pour regrouper les articles utilitaires, l'autre les articles de loisir, choisis parmi les articles commandés par les membres de l'équipe. - ATTENTION: les descriptions seront attachées sous les images de façon à pouvoir les détacher (gomme, trombones, punaises, etc)
- Décrire Ecrire: compétence spécifique 11 - Reconnaître le vocabulaire technique Ecrire: compétence spécifique 1	- Remplir une fiche technique	- Etant donné une série d'images, l'élève sera capable d'associer le terme à l'objet correspondant - Etant donné une image d'un objet connu, l'élève sera capable d'en donner la	- Faire la description sommaire de chaque objet figurant sur les tableaux des équipes - Afficher les cartons en classe et associer chaque fiche technique - Discussion sur les illustrations de chaque équipe.	- Le maître attirera l'attention sur l'importance d'une attitude d'écoute active. - Demander à l'occasion à quelques élèves de reformuler l'opinion d'un interlocuteur lors de la discussion. - Lors de la discussion, le maître s'assure d'une évaluation formative interactive.

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
		description en écrivant une fiche technique à l'aide d'un catalogue. - Etant donné une image et une description y correspondant, l'élève sera capable d'associer la définition à l'image correspondante.	- Récupérer les descriptions des objets sur les tableaux et procéder à l'association description/ objet. Evaluation formative Correction par les équipes-auteurs du montage initial. Evaluation sommative (fiches VII, VIII, IX)	- Après la discussion sur les illustrations, on ôtera du carton les fiches descriptives; puis les membres d'une autre équipe devront les replacer correctement sous les objets qu'elles décrivent. - La liste sera faite sans évaluation sur l'orthographe puisqu'aucun travail spécifique n'a été fait sur ce point. Toutefois, le maître fera corriger les erreurs en indiquant la bonne orthographe. Le maître recueillera immédiatement ces fiches. - Avant de passer à la fiche VIII, les montages sur carton auront été retouchés.

UNITE I

ACTIVITE 4: Ecoute d'un texte

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
- Reconnaître le vocabulaire technique Ecouter: compétence de base 4 - Posséder le vocabulaire de base pour comprendre les sujets courants Ecouter: compétence de base 3 - Distinguer un fait d'une opinion Ecouter: compétence spécifique 5			- Ecoute du texte: "Mon Walkman" (fiche X) (le texte est enregistré ou lu par le maître) - Après l'écoute: Les élèves répondent à des questions de compréhension, mots techniques, conseils d'achat (les élèves font la fiche XI) Sur la discrimination des faits et des opinions	- Le maître pose les questions sur le texte en suivant la fiche XI - Les élèves font l'exercice de la fiche XI Sensibilisation au fait que nos

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
	- Ecouter les conseils d'un autre en prévision d'un achat (40) - Ecouter l'opinion des autres (39)	- Après l'écoute d'un texte, l'élève sera capable d'identifier à l'aide de synonymes le sens des mots techniques. - Après l'écoute d'un texte, l'élève sera capable de résumer les conseils donnés oralement ou par écrit (3 sur 5). - Après l'écoute d'un texte, l'élève sera capable d'identifier un argument relevant de l'opinion et un argument relevant du fait.		paroles expriment des réalités d'ordres différents, et entre autres, des faits et des opinions (pour mémoire, notons qu'on peut distinguer aussi des interrogations, des ordres, conseils du type: "Il faut savoir choisir", "Observons les résultats", "Ne te décide pas trop vite", "Le maître devra expliquer", etc.) La publicité veut souvent nous faire prendre des opinions pour des faits (faire observer des exemples du type suivant:) OBSERVER 1. L'ordinateur "Machin", imbattable sur tous les plans. 2. Zebra, l'ordinateur pour tous. 3. L'Atari 400 pour jouer et apprendre. 4. La micro-informatique, ce n'est pas du bricolage. 5. Ce micro-ordinateur ne pèse que 740 grammes.

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
				FAITS/OPINIONS Les faits peuvent être vérifiés, ou font l'accord de tout le monde. Les opinions: croyances ou jugements d'une personne ou d'un groupe; ne peuvent pas être vérifiées. (La difficulté porte donc sur la vérification, car ce qui paraît vérifié pour les uns ne l'est pas pour les autres. Certains mots eux-mêmes impliquent un jugement: beau, difficile, intelligent). Le jeu "Les envahisseurs de l'espace" n'est pas le plus intéressant. C'est difficile à comprendre. Il travaille bien. Il fait beau. - Le maître relit les 3 premiers paragraphes du texte "Mon Walkman!"

UNITE I

ACTIVITE 5: Lecture et appréciation des caractéristiques de 3 appareils vidéo

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
- Posséder le vocabulaire de base pour comprendre le message lu. Lire: compétence de base 1 - Donner un sens au message lu. Lire: compétence de base 1	- Consulter un guide de consommateurs pour le meilleur achat (132)	- Etant donné un "guide du consommateur", l'élève sera capable de trouver le sens des mots qu'il ne comprend pas au premier abord en utilisant le contexte ou le dictionnaire - il choisit la bonne définition parmi plusieurs - - A partir d'un texte, l'élève sera capable d'identifier les avantages et les inconvénients des appareils décrits. Il en écrit la liste.	Travail individuel - L'élève lit le texte: "Les jeux vidéo" (fiche XII) - Partant du texte et à l'aide d'une grille, l'élève regroupe les avantages et les inconvénients des trois appareils présentés en vue d'une discussion où les analyses seraient comparées. - Mise en commun et discussion des analyses. Evaluation sommative (fiche XIII)	- On fait ensemble les deux premières caractéristiques (branchements et utilisation des commandes). - La troisième (dommage) est faite par l'élève individuellement. - On corrige (évaluation formative). - Il termine la grille. - Il va sans dire que l'évaluation sommative ne devra pas suivre immédiatement les activités d'apprentissage.

UNITE 2

ACTIVITE 1: Construction d'un questionnaire

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
- S'exprimer en phrases claires (sous forme de questions) Ecrire: compétence de base 7	- Déterminer les questions à poser avant une demande de renseignements (133)	- En partant des documents déjà consultés ou de son propre intérêt, l'élève sera capable de faire la liste des informations qu'il désire obtenir. - A partir d'une liste d'information à obtenir, l'élève sera capable de bien formuler, par écrit, les questions pertinentes.	Travail en équipe et en classe - Un sondage par équipe Etape 1: fiche XV: Elaboration de questions	- Exprimer aux élèves le but du sondage et les activités de l'Unité 2 Pour cette unité on considère que les élèves sont capables de prendre en note des informations orales. - Il s'agit d'un petit sondage de quelques questions (peut-être d'autant de questions qu'on pourra former d'équipes de deux, ce qui faciliterait le dépouillement) qui permettra de prendre conscience de l'ampleur du phénomène d'implantation de la micro-électronique dans nos milieux habituels, et de communiquer ensuite cette information à l'extérieur.

COMPÉTENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
		- A partir d'une liste de questions, l'élève sera capable de choisir un ensemble de questions. Cet ensemble doit être complet et les questions formulées conformément à une variété de langue orale surveillée.		- Avant la 1re étape, on commencera l'activité par un petit "brainstorming" avec les élèves de façon à ce que ce soit eux-mêmes, aidés par le professeur, qui proposent les questions les plus aptes à faire ressortir l'ampleur de l'implantation des objets électroniques, utilitaires ou non, dans nos vies. Le maître écrira les questions des élèves au tableau sans idée de censure sur la forme, mais pour montrer qu'il existe plusieurs types de questions selon le type de réponse qu'on veut obtenir (oui/non, autres...) et selon la variété de langue (on retiendra ici seulement un registre familier et un registre surveillé). Le maître fera faire des observations générales sur ces points. L'INTERROGATION Pour partir des formes utilisées par les élèves, rassembler au tableau leurs suggestions de questions à poser (des questions sur des faits et opinions)

COMPÉTENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
				FAIRE REMARQUER qu'à certaines questions on peut répondre par OUI/NON, d'autres pas, et FAIRE OBSERVER les équivalences registre familier / registre surveillé en s'aidant de la fiche XIV. - Correction de la fiche XV.
			Étape 2: Chaque élève prépare 3 questions.	
			Étape 3: En équipe de 3, les élèves préparent 10 questions.	
			Étape 4: Les élèves et le professeur bâtissent le questionnaire final en partant des suggestions des différentes équipes.	- A l'étape 4, le professeur fera faire les observations et les changements de forme qui s'imposeront. - Il serait plus simple que le sondage comporte autant de questions que d'équipes de 3. Voir suggestion de questions (fiche XVI)

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
				- Par ailleurs, on surveillera la répartition des questions portant sur des faits et des questions portant sur des opinions en faisant identifier par l'élève les deux catégories. - On soulignera bien, quand le choix aura été fait, l'intérêt de poser chacune d'entre elles (par ce qu'elle va apporter) de façon à préparer déjà l'interprétation.

UNITE 2				
ACTIVITE 2: Sondage				
COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
		- A partir de la description d'un public-cible, l'élève sera capable de donner une ou deux caractéristiques de l'échantillon sur lequel portera son sondage.	Etape 1 - Former des équipes de (2) - Chaque équipe détermine de façon précise son échantillon. - Lors d'une mise en commun on vérifie s'il n'y a pas de recoupement. - Chaque équipe détermine sa procédure. - Le maître vérifie. - On s'exerce: évaluation par les pairs.	- L'échantillon devra être réduit: 4 personnes par équipe, mais varié (homme adulte, femme adulte, jeune garçon, fille...). - On fera préciser la procédure suivie par chacun: date et heure de l'entretien, lieu, caractéristiques de la personne (âge et sexe). - Chaque équipe devra prendre en note le maximum d'informations lors des réponses, surtout lors des questions à "pourquoi". - Chaque réponse sera inscrite sur une fiche individuelle avec un numéro d'identification. Le maître devra donc prévoir un nombre suffisant de fiches - Le sondage: certains élèves le feront par téléphone, d'autres en présence du répondant (adultes, pairs; dans l'école ou à l'extérieur).

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
- Reconnaître le vocabulaire technique. Ecouter: compétence de base 4 - Distinguer un fait d'une opinion. Ecouter: compétence spécifique 5	- Téléphoner et répondre au téléphone (12) - Ecouter l'opinion des autres (39) - Communiquer avec des personnes d'une autre génération (7)	- A l'occasion d'un sondage par téléphone ou en personne, l'élève sera capable de bien présenter le but poursuivi en disant: . son nom . son école . le but du sondage (de façon claire et polie) - A l'occasion d'un sondage par téléphone ou en personne, l'élève sera capable de poser des questions claires et audibles. - A l'occasion d'un sondage par téléphone ou en personne, l'élève sera capable	Etape 2 - Chaque équipe possède son sondage	

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
		de prendre en note les réponses du répondant. (l'information recueillie doit être précise) - A partir de réponses à un sondage, l'élève sera capable de classifier les réponses selon qu'elles représentent un fait ou une opinion. Il devra être en mesure de justifier son choix.	- Une fois le sondage effectué, chaque équipe repérera 3 faits et 3 opinions parmi les réponses. - Evaluation formative orale et corrective si nécessaire, par les pairs.	

UNITE 2

ACTIVITE 3: Compilation des résultats

COMPETENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITES D'APPRENTISSAGE	DEROULEMENT DES ACTIVITES
- Donner un sens au message lu. Ecouter: compétence de base 5 - Savoir organiser l'information reçue. Ecrire: compétence spécifique 13	- Résumer ou reformuler un message, une consigne, une directive, une procédure (15) - Lire pour s'informer (59)	- A partir du compte-rendu de réponses à un sondage, l'élève sera capable de résumer chaque information contenue dans les réponses. - A partir de résumés de réponses à une question d'un sondage, l'élève sera capable de combiner des informations dans un paragraphe.	- En classe, regrouper toutes les informations obtenues par le biais du sondage. - Compiler les résultats par écrit à l'aide d'un tableau - Pour combiner les informations, l'élève peut se servir d'une grille d'accompagnement (fiche XVIII)	- Chaque équipe de 2 élèves rassemblera toutes les fiches de la classe portant les réponses à la même question (pour 7 équipes, 7 à questions et 4 répondants, chaque équipe aura 28 fiches à consulter). Le dépouillement pourrait se faire sur un grand tableau (divisé en 4 sections selon les 4 types de répondants: hommes adultes, femmes adultes, garçons, filles). On noterait pour chaque section les types de réponses obtenues (faits, opinions).

UNITÉ 2

ACTIVITÉ 4: Communication des résultats

COMPÉTENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
- Savoir organiser l'information reçue Écrire: compétence spécifique 1)	- Rédiger ou reformuler un message, une consigne, une directive, une procédure (15) - Écrire (collectivement) une lettre ouverte dans un journal (70)	- A partir d'une liste d'informations, l'élève sera capable de déterminer l'ordre dans lequel il présentera les informations dans un texte; il écrira cet ordre. - A partir d'une liste d'informations, l'élève sera capable de regrouper les informations qu'il présentera ensemble dans un texte. Il écrira ces regroupements.	- Suite aux informations obtenues lors du sondage, procéder à la production d'un texte collectif dans le but de publier dans le journal de l'école ou le journal local les résultats obtenus. Evaluation formative interactive	- Le texte final est bâti à partir du paragraphe écrit par chacune des équipes, lui-même rédigé à partir de chacune des section du grand tableau de dépouillement.

COMPÉTENCES TERMINALES	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE COMPORTEMENT	ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS
		- A partir d'informations reçues lors d'un sondage, l'élève participera à la rédaction du montage d'un texte collectif en donnant au moins une suggestion et en la justifiant.	Evaluation sommative (fiche XIX)	- Fiche de correction pour le maître.

III LES FICHES D'ACCOMPAGNEMENT

Fiche I

NOM _____ GROUPE _____

VOCABULAIRE

Substantifs

l'adapteur
l'allumage
l'amplificateur
la calculatrice
la cartouche
le casque d'écoute
la cassette
le clavier
le circuit
la commande
la console
le convertisseur
les cristaux
la diode
le dispositif
la disquette
la distorsion
la donnée
l'électronique
l'écran
l'effleurement
l'enregistrement
l'imprimante
l'informatique
l'infra-rouge
l'interface
le jeu vidéo
le langage
le laser
le lecteur
le logiciel
le magnétoscope
la manette
la mémoire
le micro-circuit
le micro-électronique
le micron
le micro-onde
le micro-ordinateur
le microprocesseur
le module
la nano-seconde
l'ordinateur
la pile
la plaquette
le programme
la puce
la pulsion
le quartz
le repérage
le sonar
le synthétiseur
le synthonisateur
la tête
la touche
le transitor
le Walkman
le Watchman

Adjectifs

automatique
cathodique
digital
électronique
imprimé
informatique
intégré
lecteur, lectrice
numérique
périphérique
portatif
solaire
tactile

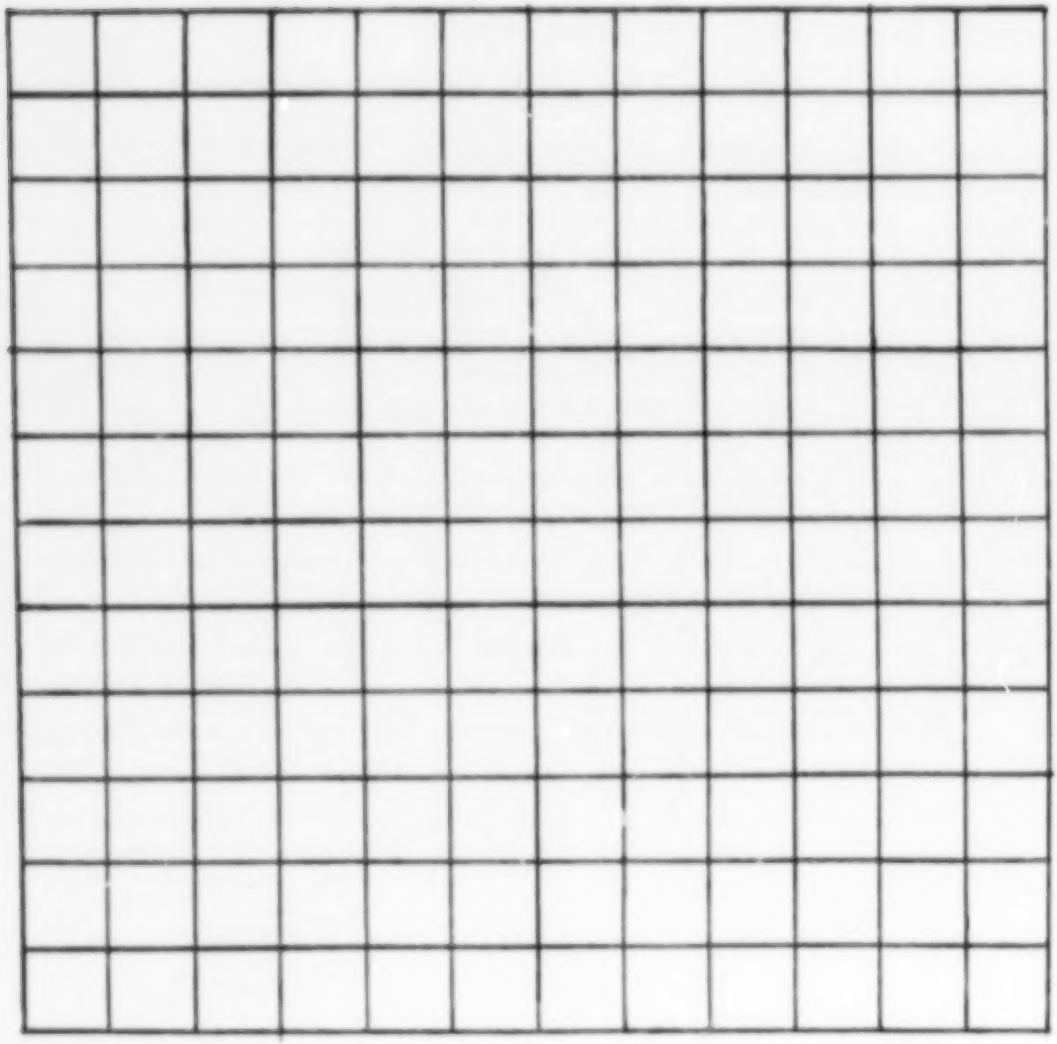
Verbe

brancher

Fiche II

NOM _____ GROUPE _____

Mots mystère ou entrecroisés



Fiche III,

NOM ______________________________ GROUPE ____________

FORMULAIRE DE COMMANDE

VOS NOM ET ADRESSE EN LETTRES MOULEES, S.V.P.	IMPORTANT!
M. MME MLLE — INITIALE OU PRENOM — NOM DE FAMILLE	
Nº ET NOM DE LA RUE, Nº D'APT. — Nº R.R. — CASE POSTALE	INDIQUER VOTRE NUMERO DE TELEPHONE
NOM DU BUREAU DE POSTE OU LOCALITE ET PROVINCE	

[illegible]

2

INDIQUEZ AVEC SOIN LE NUMERO DE LA COULEUR, LA TAILLE ET AUTRES SPECIFICATIONS
EN CAS DE RECOMMANDATION SPECIALE, FAITES-LA SOUS L'ARTICLE, A LA LIGNE SUIVANTE, EN LETTRES MOULEES

	NUMERO DE CATALOGUE	QUANTITE	NOM DE L'ARTICLE	PAGE	[illegible]	TAILLE	[illegible]	PRIX	PRIX TOTAL $	C	[illegible]
1											–
2											–
3											–
4											–
5											–
6											–
7											–
8											–
9											–
10											–

TOTAL DE LA COMMANDE		
TAXE DE VENTE PROV.		
MONTANT DU DE LA COMMANDE PRECEDENTE		
TOTAL		

[illegible]

[illegible]

Merci
POUR CETTE COMMANDE –

Fiche IV

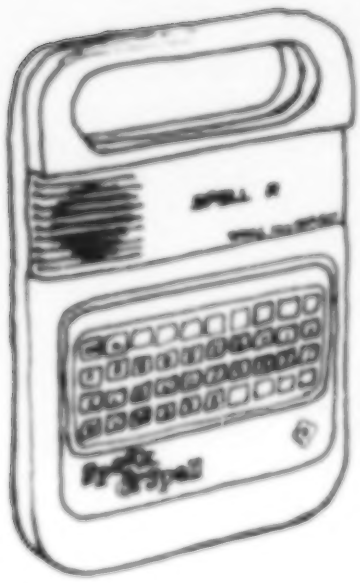
NOM _____ GROUPE _____

Évaluation formative

A) Page 46

Appareil video Coleco II. Offert à 260,95$, transforme votre téléviseur en un centre de jeux palpitant. Effets sonores réalistes, plusieurs niveaux de difficultés. Construction en nylon robuste, de couleur rouge ou jaune. Son poids de 1,2 k le rend facile à transporter. De plus on peut le ranger presque n'importe où puisqu'il ne mesure que 16cm x 12cm x 6cm. Offert avec 2 manettes de commande.....No 715-423-440

A)



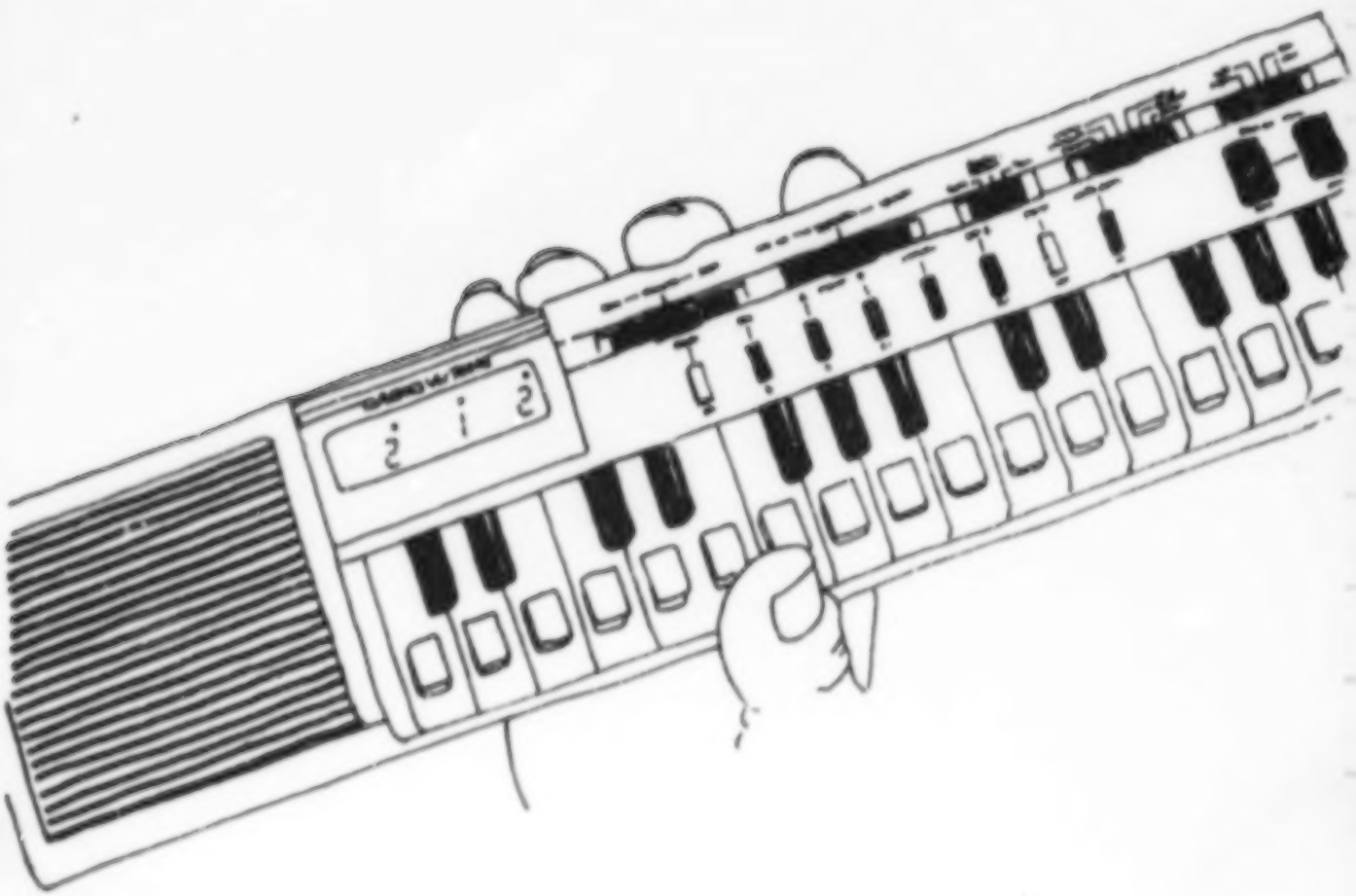
NOM _____ GROUPE _____

Correctifs

A) Page 38

Enfin du nouveau. Casio met sur le marché au bas prix de 144,00$ son fameux VL-Tone portatif. Il peut produire le son de 5 instruments sur une gamme de 100 notes. Il peut aussi reproduire vos compositions à volonté. Choisissez un rythme parmi les 10 qu'il possède en mémoire, et allez-y! Élégant, de couleur blanche, facile à transporter grâce à ses faibles dimensions. (25cm x 5cm x 2cm) Il peut être branché à un amplificateur. Vendu avec étui et instructions. Piles non comprises.

.....NO 144-661-915



B) Page 97

Finis les problèmes de communication à l'étranger. Grâce au Traducteur Craig vous pourrez voyager en toute quiétude. Ce petit appareil de poche mesurant 0,05cm x 8cm x 12cm traduit instantanément près de 7 000 mots stockés dans sa mémoire. Il peut prendre jusqu'à 256,000 touches d'informations. Il écrit sur écran au quartz la traduction du mot que vous aurez préalablement écrit grâce à un mini clavier incorporé. La Corporation Craig offre ce bijou bleu dans un étui orange en vinyle pour la modique somme de 99,99$.....NO 222-656-774

NOM ______________________________ GROUPE ______________

FORMULAIRE DE COMMANDE

VOS NOM ET ADRESSE EN LETTRES MOULÉES, S.V.P.	
M. MME MLLE — INITIALE OU PRÉNOM — NOM DE FAMILLE	
Nº ET NOM DE LA RUE, Nº D'APT. — Nº R.R. — CASE POSTALE	IMPORTANT! INDIQUER VOTRE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE
NOM DU BUREAU DE POSTE OU LOCALITÉ ET PROVINCE	

Si vous désirez que cette commande soit envoyée à une autre personne, à une autre adresse, à une gare de fret ou express, donnez les détails en lettres moulées

/2

INDIQUEZ AVEC SOIN LE NUMÉRO DE LA COULEUR, LA TAILLE ET AUTRES SPÉCIFICATIONS.
EN CAS DE RECOMMANDATION SPÉCIALE, FAITES-LA SOUS L'ARTICLE, À LA LIGNE SUIVANTE, EN LETTRES MOULÉES

	NUMÉRO DE CATALOGUE	QUANTITÉ	NOM DE L'ARTICLE	PAGE	Nº DE COULEUR	TAILLE	[illegible]	[illegible]	PRIX TOTAL $	¢	[illegible]
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

	$	¢
TOTAL DE LA COMMANDE		
TAXE DE VENTE PROV.		
MONTANT DÛ DE LA COMMANDE PRÉCÉDENTE		
TOTAL		

N'envoyez pas d'argent dans le courrier

[illegible]

Merci
POUR CETTE COMMANDE —

Fiche VII

NOM _____ GROUPE _____

Ecris 20 mots du domaine de la micro-électronique.

1 _____ 11 _____

2 _____ 12 _____

3 _____ 13 _____

4 _____ 14 _____

5 _____ 15 _____

6 _____ 16 _____

7 _____ 17 _____

8 _____ 18 _____

9 _____ 19 _____

10 _____ 20 _____

Fiche VIII

NOM _____ GROUPE _____

Associe chaque terme à une des illustrations en indiquant devant chaque terme le numéro de l'illustration.

le Walkman _____

le micro-ordinateur _____

la calculatrice _____

le jeu-vidéo _____

le convertisseur _____

le micro-onde _____

l'adaptateur _____

le clavier _____

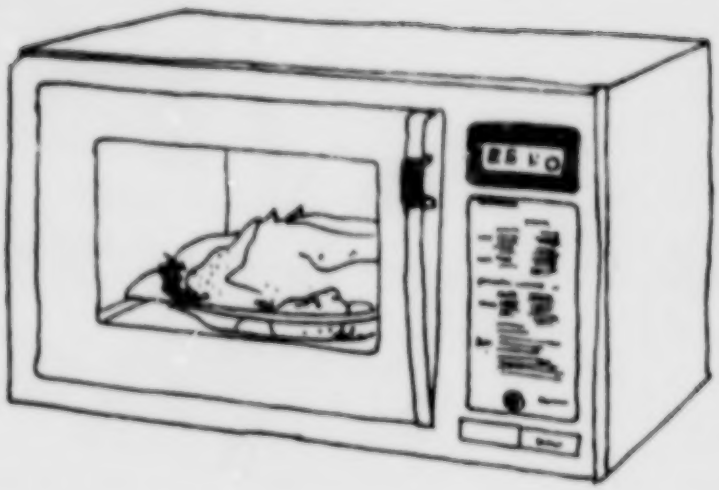
le casque d'écoute _____

l'affichage numérique _____

1
2
3
4
5
PET

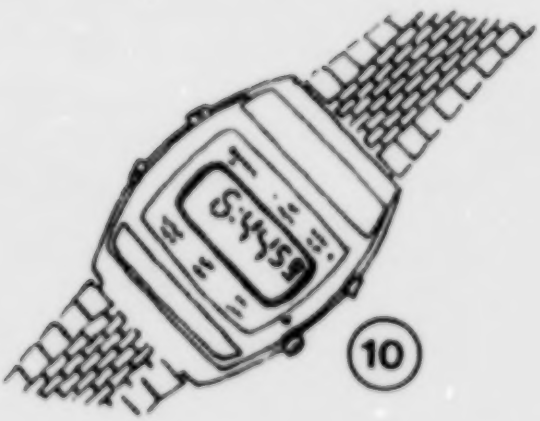
6

7



8

9



10

NOM ______________________________ GROUPE ______________

A partir de la page de catalogue, commande 5 articles <u>utilitaires</u> et 5 articles de loisir.

Utilise le formulaire pour placer ta commande.

FORMULAIRE DE COMMANDE

VOS NOM ET ADRESSE EN LETTRES MOULEES, S.V.P.

M. MME MLLE — INITIALE DU PRENOM — NOM DE FAMILLE

Nº ET NOM DE LA RUE, Nº D'APT. —Nº R.R.—CASE POSTALE

NOM DU BUREAU DE POSTE OU LOCALITE ET PROVINCE

IMPORTANT!
INDIQUER VOTRE
NUMERO DE TELEPHONE

[illegible]

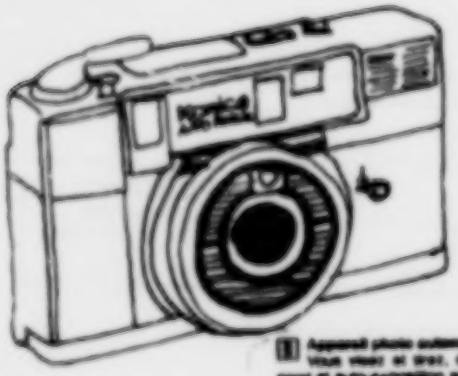
2

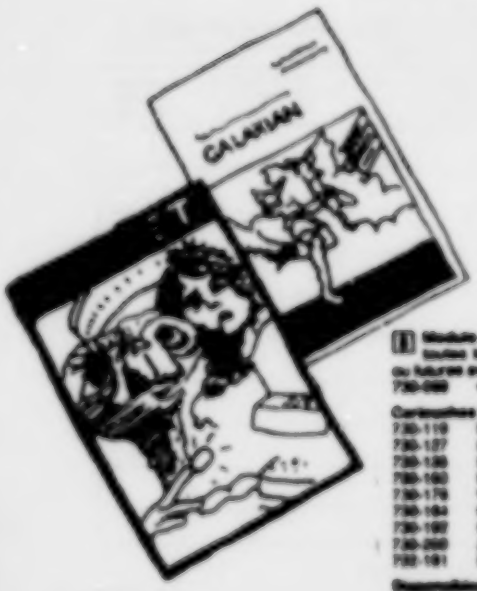
INDIQUEZ AVEC SOIN LE NUMERO DE LA COULEUR, LA TAILLE ET AUTRES SPECIFICATIONS.
EN CAS DE RECOMMANDATION SPECIALE, FAITES-LA SOUS L'ARTICLE, A LA LIGNE SUIVANTE, EN LETTRES MOULEES

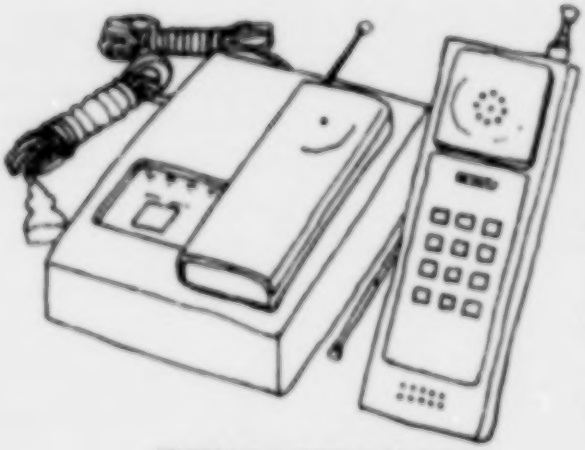
	NUMERO DE CATALOGUE	QUANTITE	NOM DE L'ARTICLE	PAGE	[illegible]	TAILLE	[illegible]	[illegible]	PRIX TOTAL $	PRIX TOTAL ¢	[illegible]
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

TOTAL DE LA COMMANDE	
TAXE DE VENTE PROV.	
[illegible]	
TOTAL	

INTELLIVISION II







[E] Calculatrice solaire de conversion métrique. Ne requiert pas de pile! Presque toute lumière convient. Toutes fonctions de base avec mémoire; 40 conversions.
[illegible] •Prix DC, seulement .... [illegible]

[F] Bergmo™. Des indésirables attaquent la terre ... à vous de les repousser! Poussée, lui, bombe, inversement, effets sonores. Son fonctionnement requiert 4 piles 'C' pas incluses.
727-743 •Prix DC, seulement .... [illegible]

[A] à [D] Jeux électroniques de genre salle de jeux par Coleco. Divertissement, effets sonores et pointage des grosses machines. Chaque unité offre 3 jeux et 2 niveaux de difficulté. Enregistrement et affichage du meilleur résultat. 1 ou 2 joueurs de 8 à 99 ans. 4 piles 'C' pas incluses.

(A) Jeu Galaxian™ de Midway.
730-101 Après 30 mars .... [illegible]

(B) Jeu Pac-Man™ de Midway.
730-093 Après 30 mars .... [illegible]

(C) Jeu Donkey Kong™ ... [illegible]
730-085 Après 30 mars .... [illegible]

(D) NOUVEAU! Jeu Frogger.
727-875 Après 30 mars .... [illegible]

[A] Machine à écrire/imprimante électronique, avec calculatrice 4 fonctions intégrée. Affichage 16 signes simplifiant corrections, ajouts et retraits. Clavier international. Correction sans impression ou mode direct; hors tension automatique. 4 piles 'D', pas incl. 2 cassettes de ruban en sus. Adaptateur CA.
376-798 Français $274.88 .... *349.95
376-780 Anglais $274.88 .... *349.95

[C] Radio-réveil AM/FM à diodes. Jack écouteur, cadran illuminé, à curseur, réglage sommeil, répétition de la sonnerie, réglages rapide/lent de l'heure, indicateurs matin/soir. Gradateur d'intensité. 10 x 7 x 3" environ.
842-710 •Prix DC $37.77 .... *46.95

50.90

ATARI 400

Fiche X

NOM _____ GROUPE _____

1. Donne 2 termes de la micro-électrique tirés du texte que tu viens d'écouter.

_____

_____

2. Relève deux conseils donnés à Jocelyne

_____

_____

3. Donne un terme de la micro-électronique tiré du passage que tu viens d'entendre.

_____

4. Relève un conseil que Jocelyne donne à Nicole.

_____

DIRECTIVES POUR LE MAITRE

Dire d'abord qu'il s'agit d'une lettre de Jocelyne à Nicole.

Le maître lit les trois premiers paragraphes de "Mon Walkman" et pose la première question.

Le maître lit les deux paragraphes suivants et pose la deuxième question.

Le maître lit les trois premiers paragraphes de la page 2, et pose la troisième question.

Le maître lit les deux derniers paragraphes et pose la quatrième question.

Mon Walkman

Allo Nicole!

Enfin, je l'ai mon Walkman. Depuis quelques semaines, je me promène dans les magasins, non pas tant pour choisir l'appareil que pour maintenir ferme ma décision d'économiser sur l'argent que je fais en gardant la caisse du dépanneur le samedi soir.

Il y a une chose dont j'étais certaine, je voulais pour une fois m'acheter un objet qui me resterait, peut-être bien pour le donner à Yvan, mais cela n'est pas aussi sûr.

J'ai d'abord voulu m'acheter un jeu-vidéo, quelque chose comme "Space Invaders", mais l'écran est tellement petit, et les possibilités d'ajouter des cartouches tellement limitées que j'y ai renoncé. En fait, ce qui m'intéressait le plus, c'était un magnétoscope, mais il m'aurait fallu attendre si longtemps, que je ne suis pas sûre que je l'aurais jamais eu. J'ai pensé m'acheter un beau casque d'écoute que je pourrais brancher sur la chaîne d'Etienne, mais je me disais que mon frère n'aimerait sûrement pas que je touche à son amplificateur même s'il ne s'en sert que la nuit.

Je me suis finalement décidée pour un Walkman. Cela me permettrait d'écouter la musique que j'aime, sans déranger personne, surtout sans que j'aie à rendre compte à personne de la musique que j'écoute.

Ce qui m'embarrassait le plus c'était le choix de l'appareil. Lise me conseillait un appareil à cassettes, car je pourrais entendre la musique que je voudrais. Par contre, André me suggérait la radio seule, parce que la fiabilité était meilleure. Même si j'étais perplexe, j'étais quand même plus décidée que jamais: je voulais un Walkman. Et mine de rien, je passais sur la rue Sainte-Catherine, regardant les prix et les appareils, plus divers que je ne l'aurais imaginé.

.../

Tout s'est comme miraculeusement réglé hier: nous étions, André et moi, à nous pâmer sur le synthonisateur de Marc, quand il nous a montré le dernier Walkman qu'il venait de s'acheter. C'était une merveille. Mais ironie du destin, il voulait se débarrasser de son autre Walkman, un petit Sony, pas plus gros qu'un paquet de cigarettes, et même s'il n'y avait pas de cassettes, la sonorité était si bonne que j'étais séduite. Il l'avait payé 100$ aux Etats-Unis, et me le laissait à 50$ canadiens, avec 4 piles en sus. L'affaire était dans le sac.

Aujourd'hui, je l'ai et je l'écoute. Je n'ai même pas eu à choisir, un autre plus éclairé que moi l'a fait, je n'ai eu qu'à payer pour que cesse mon attente.

De tout cela, je n'en reviens pas de ma détermination qui a duré quelques semaines. C'est la première fois que j'achète quelque chose de valeur et même si le hasard y a mis un point final, c'est parce que je le voulais, que je l'ai eu, mon Walkman.

Quant à toi Nicole, je ne sais trop quoi te dire à propos de tes vacances. Ne te décide pas trop vite et une fois que tu auras pris ta décision, fais comme moi: ne lâche pas.

Et si tu viens à Montréal, il serait bon que tu me le dises: je te prêterai mon Walkman.

Salut,

Jocelyne

Michel Thérien

Fiche XI

NOM _____ GROUPE _____

FAITS/OPINIONS

A) Indique si la phrase contient un fait (F) ou une opinion (O).

1. Certains pensent que d'ici 5 ans, tous les enfants des écoles sauront se servir des ordinateurs. ☐
2. Il existe actuellement 400 micro-ordinateurs dans les écoles du Québec (situation: c'est vrai, cf. M.E.Q.). ☐
3. Une machine électronique n'a pas d'opinion. ☐
4. Tous les jeunes aiment les jeux électroniques. ☐
5. La plupart des jeunes aiment les jeux électroniques. ☐
6. Tout le monde devrait apprendre à se servir d'un ordinateur. ☐
7. (Paul dit:) "Il fait froid aujourd'hui" (situation: la plupart des gens pensent qu'il fait chaud). ☐
8. Un jeu Intellivision coûte actuellement environ 200$. (situation: c'est vrai). ☐
9. Il trouve que c'est cher. ☐
10. (Marie dit:) "Il fait froid aujourd'hui". (Et c'est ce que pense tout le monde). ☐

Remarque: des indices aident parfois à repérer les opinions. Ce sont des mots ou expressions comme:

je crois, je pense, il semble, il paraît, on suppose, on fait la supposition, selon moi, d'après lui, sans doute, probablement, peut-être que...

ou le conditionnel:

Il y aurait des morts et des blessés.

On aurait dû s'y prendre plus tôt.

Le condamné devrait connaître sa sentence demain.

B) Trouve s'il existe des indices dans les opinions de l'exercice précédent.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

Fiche XII

NOM _____ GROUPE _____

DIRECTIVES

Etape 1	Tu lis le texte jusqu'au paragraphe intitulé: "Le branchement sur le téléviseur" en page 2.
Etape 2	A l'aide des trois grilles qu'on t'a remises (tout en continuant ta lecture du texte), tu écris pour chaque appareil tous les avantages et inconvénients vis-à-vis de chacune des caractéristiques. (mots et non phrases)
Etape 3	Une fois ta lecture et tes grilles complétées, tu coches (colonne COTE) vis-à-vis chaque caractéristique l'appareil qui est supérieur aux autres selon tes observations. Un simple regard te permettra de voir lequel des appareils domine les 2 autres.
Etape 4	Discussion, échange, comparaison de grilles avec les autres élèves du groupe en vue de recommander un appareil en particulier.

LES JEUX VIDEO

(O.P.C. déc. '81)
Denys Trudel

Aimeriez-vous devenir une super-vedette du hockey, un joueur de golf émérite ou un as du tennis? A moins que vous ne préfériez pratiquer des activités plus dangereuses, par exemple en affrontant un cowboy à la gachette rapide ou en vous battant contre une horde d'envahisseurs extra-terrestres. Tout cela est possible avec un peu d'imagination et beaucoup d'argent, grâce aux jeux électroniques sur écran de télévision appelés communément jeux vidéo.

Des jeux de salon dispendieux

Les jeux vidéo sont les descendants des jeux électroniques qu'on retrouve dans certains endroits publics comme les bars ou les centres commerciaux. Aujourd'hui, grâce aux progrès de la technologie moderne, il est possible de s'y adonner dans le confort de son foyer, si l'on possède un téléviseur et suffisamment d'argent.

En effet, le jeu lui-même vaut de 200,00$ à 400,00$ et il en coûte ensuite facilement 1 000,00$ pour garnir abondamment une collection.

Vous vous demandez peut-être ce qu'on peut obtenir pour une somme pareille. Voici en quoi consiste un système de jeux vidéo:

Les éléments du système

Quelle que soit la marque, chaque jeu vidéo comprend trois éléments: la console, les commandes et les cartouches.

La console est le noeud du système. Petite et peu encombrante, on la relie au téléviseur par un adaptateur fourni avec le jeu. Une ouverture dans la console permet d'insérer les cartouches.

Les commandes, branchées sur la console centrale, adoptent les formes variées selon les fabricants. Elles permettent de manoeuvrer vos "joueurs" ou vos "projectiles" sur l'écran de télévision. Elles sont sujettes à une usure plus ou moins rapide.

Quant aux cartouches, il faut les acheter séparément. Chacune contient un jeu, ou des variations d'un même jeu. Certaines, d'entre elles sont moins intéressantes que d'autres, et il vaut toujours mieux les essayer avant de les acheter.

Le choix offert

Jusqu'en 1977, tous les jeux électroniques appartenant à cette même famille se jouaient sur écran de télévision. Toutefois, les consommateurs se sont vite lassés, avec raison, des jeux les plus simples, qui ont disparu du petit écran et connaissent maintenant une carrière plus modeste comme jeux portatifs à piles.

Le marché des jeux dits vidéo a donc été considérablement épuré, et il ne compte plus maintenant que trois grands concurrents: Atari (V.C.S. 2600) Magnavox (Odyssey) et Mattel (Intellivision). Depuis 1982, on retrouve de plus sur le marché le Colecovision et le Leisure Vision. Notre analyse ne portera que sur les trois premiers mentionnés plus haut.

Des systèmes non compatibles

Contrairement aux cassettes (audio) qui s'ajustent à n'importe quel magnétophone, les cartouches d'un jeu donné ne peuvent être utilisées sur une console de marque différente. (Depuis '83 certains adaptateurs commencent à apparaître) Au départ, vous devez donc adopter un des trois systèmes avec tous ses avantages et ses inconvénients.

Afin de vous aider à faire un meilleur choix, nous avons examiné chacun des trois systèmes et noté leurs différences. Bien que cette évaluation soit très subjective, elle est basée sur plusieurs centaines d'heures d'utilisation et appuyée sur une recherche documentaire approfondie.

Le branchement sur le téléviseur

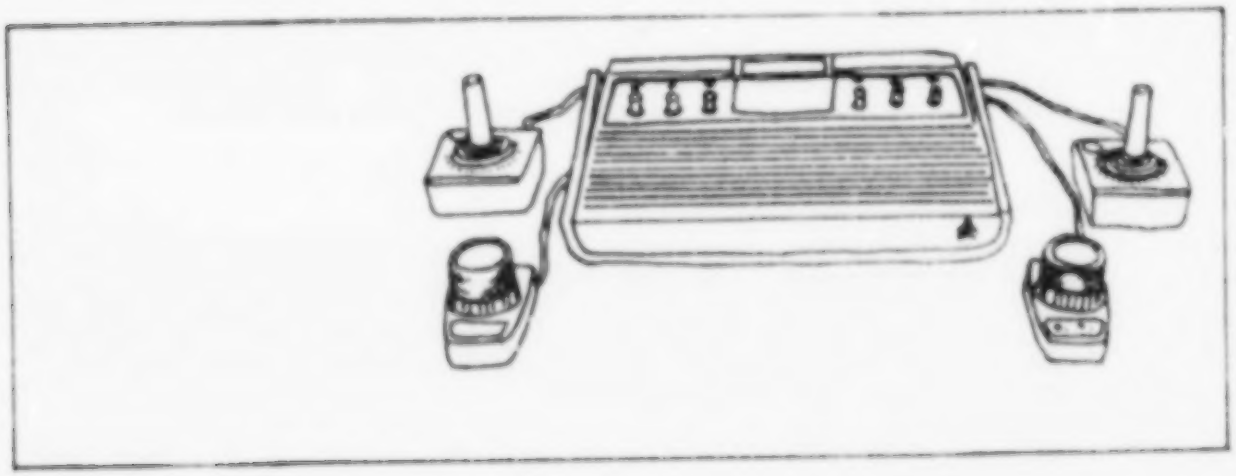
Les trois systèmes peuvent être facilement branchés sur le téléviseur. Dans chaque cas, tout est expliqué clairement: un petit tournevis est le seul outil requis.

Notons, cependant, que l'Intellivision de Mattel ne peut être utilisé avec un téléviseur noir et blanc: les couleurs sont rendues par des teintes de gris trop semblables, ce qui rend votre "joueur" impossible à distinguer de celui de votre adversaire.

L'Odyssey^2 peut être utilisé en noir et blanc, mais le meilleur système est celui d'Atari: la console possède un sélecteur spécial pour jouer en noir et blanc, ce qui élimine les tons de gris semblables, rendant toute confusion impossible.

L'utulisation des commandes

Les commandes idéales n'existent pas, avons-nous constaté. Atari a quatre types différents de commandes, et chacun d'eux correspond à une cartouche de jeu. La plupart des cartouches de jeu se jouent avec les commandes du type "manche à balai" ou raquette, fournies avec le jeu, et il faut débourser une somme supplémentaire pour obtenir d'autres commandes.



L'Atari

Magnavox a opté pour le seul "manche à balai". Contrairement à l'Atari, pas besoin de brancher ou débrancher diverses commandes au fil des cartouches. Par ailleurs, disons que les manches à balai de l'Odyssey² sont moins durs à manipuler que leurs équivalents chez Atari, mais qu'ils conviennent mal, dans tous les cas, aux jeux du genre ping-pong ou courses automobiles. A ce niveau, les commandes spéciales Atari possèdent un net avantage.

Comme commandes, l'Intellivision de Mattel utilise un petit clavier du genre calculatrice, muni d'un disque flottant qui permet de diriger les joueurs dans toutes les directions possibles.

L'idée d'avoir relié les commandes à la console par un cordon en spirale du genre téléphone est excellente, quoi que ce cordon soit trop court, ce qui oblige le joueur à rester très près de la console. De plus, les touches du clavier sont dures à presser.

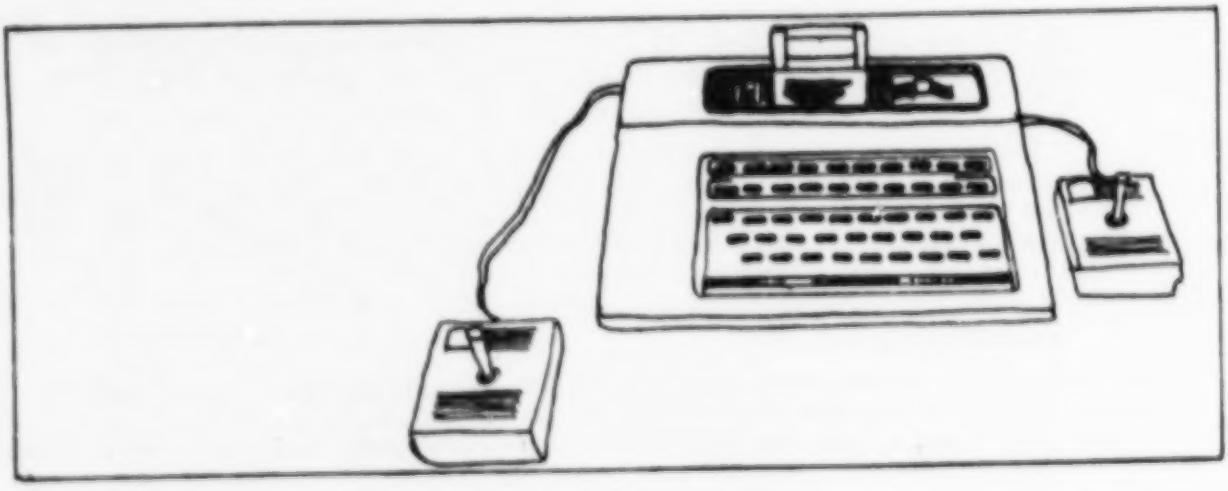
Quant à l'aspect positif, soulignons que ce sont les seules commandes convenant autant aux gauchers qu'aux droitiers.

Ces jeux peuvent-ils endommager votre écran?

Voici une vieille question controversée, qui fait encore couler beaucoup d'encre. Après chaque utilisation, il est sage de toujours éteindre l'appareil, ne serait-ce que pour ménager la console. Mais il y a plus grave: pour la plupart des jeux vidéo, laisser le jeu allumé plusieurs jours ou plusieurs semaines sans l'utiliser pourrait endommager le tube-écran. L'affichage continuel de la même image risque de s'incruster sur l'écran du téléviseur de façon permanente. Vous pourriez alors apercevoir le contour d'un char d'assaut ou d'une soucoupe volante ornant le front de votre vedette préférée...

En ce qui concerne plus spécialement deux de nos trois jeux, l'Atari et le Mattel, le danger est éliminé. A la fin d'un jeu, l'Atari laisse bien une image fixe sur l'écran mais les couleurs alternent automatiquement, empêchant toute imprégnation de l'image. Le Mattel, lui possède un dispositif automatique qui élimine toute image de l'écran après cinq minutes de non-utilisation.

Malheureusement, l'Odyssey^2 de Magnavox ne possède pas de mécanisme de protection. La garantie de ce jeu spécifie d'ailleurs qu'une image affichée continuellement pendant plus de 8 heures risque d'endommager le tube-écran. Oublier d'éteindre ce jeu pourrait donc être coûteux.



L'Odyssey^2 de Magnavox

La complexité des jeux

Dans le monde des jeux vidéo, comme dans la vie, on ne devient pas un champion instantanément. Il faut apprendre les règlements propres à chaque cartouche de jeu, se familiariser avec les commandes et développer des réflexes et de la stratégie.

Règle générale, les règlements des jeux d'Atari et de Magnavox sont peu nombreux et faciles à maîtriser. Les commandes s'utilisent aisément, et les matches se déroulent rapidement. Quelques minutes suffisent généralement pour être à l'aise avec les cartouches du jeu. Même des enfants de huit ou neuf ans pourront jouer sans problème avec la plupart des jeux.

Le jeu Intellivision est plus complexe. Les commandes ne sont pas faciles à maîtriser au début. Les règlements sont parfois très nombreux et chaque cartouche contient des subtilités qu'on ne découvre qu'après un certain temps. En outre les matches sont très longs. Par exemple, un match de football peut durer un bon deux heures et même davantage!

La qualité des images, couleurs et du son

Chaque jeu vidéo reproduit sur l'écran de télévision une image plus ou moins attrayante et réaliste. A ce niveau, l'Intellivision de Mattel l'emporte haut la main. L'image est superbe. les joueurs, les autos, etc... ont l'air naturel. Chaque cartouche est un plaisir pour l'oeil et les couleurs sont très belles. Atari et Magnavox offrent des images dessinées de façon plus schématique, ce qui leur enlève souvent beaucoup de finesse et de réalisme. Par contre, les couleurs sont plus que satisfaisantes.

Côté "son", Mattel inclut ceux des jeux les plus sophistiqués: bruits de foule, pneus qui crissent, etc. Par contre, c'est le jeu d'Atari qui possède les sons les plus variés, car ils sont toujours différents d'une cartouche à l'autre.

L'éventail des jeux

Atari offre actuellement le plus grand choix de cartouches: une quarantaine. L'Odyssey^2 de Magnavox en propose environ 30, tandis que Mattel ne compte actuellement qu'une vingtaine de cartouches dans son catalogue. Tous les mois, en moyenne, chaque compagnie lance une nouvelle cartouche sur le marché

Toutefois, bien plus que le nombre, c'est la qualité des cartouches offertes qui est importante. Et celle-ci est extrêmement variée. Chaque concurrent couvre quatre secteur principaux: les sports, les jeux de tir et de stratégie militaire, les jeux éducatifs et les jeux divers.

Les sports ont été largement couverts par les trois concurrents, mais dans ce domaine, c'est Mattel qui remporte la palme, car ses matches sont les plus réalistes. Parmi les meilleurs, mentionnons le baseball, le football et la course automobile.

Les cartouches de sport d'Atari et de Magnavox sont souvent bien pâles comparativement à celles de l'Intellivision. Il y a cependant quelques heureuses surprises, comme le basketball d'Atari, de même que les courses automobiles (Indy 500). Le golf électronique de Magnavox offre également un certain intérêt.

Quant aux jeux de tir et de stratégie militaire, ils abondent. On joue dur dans le monde des jeux vidéo: batailles de chars d'assaut, guerre spatiale, duels de cowboys et j'en passe. On peut se massacrer à qui mieux mieux sur les champs de bataille les plus variés. Bien qu'on puisse déplorer toute cette violence électronique, il faut reconnaître que cette catégorie de jeux comprend de captivantes cartouches.

Cette fois, c'est Atari qui domine le secteur et son jeu intitulé "Envahisseurs de l'espace", qui a fait fureur au Japon et aux Etats-Unis, est à conseiller. "Astéroïdes" est en voie de devenir aussi célèbre. Egalement à recommander: "Air Sea Battle", "Break Out", "Outlaw" mais surtout "Warlords" et le passionnant "Missile Command".

Magnavox présente les "Envahisseurs extra-terrestre" un jeu très original et excitant. "Conflit cosmique" est également intéressant, de même que "UFO".

Mattel offre moins de jeux de combat, mais ceux-ci sont généralement d'une très haute qualité. Mentionnons les excellents "Combat de l'espace" et "Combat naval", qui se jouent à la fois au niveau stratégique et au niveau tactique.

Quant aux jeux éducatifs, ils permettent parfois d'inculquer certaines notions aux enfants, en leur faisant former ou deviner des mots, effectuer des opérations mathématiques élémentaires, associer des objets semblables ou composer des mélodies simples. Tous ces jeux développent principalement une faculté, la mémoire.

Malheureusement, le nombre de cartouches de ce genre est assez restreint, du moins pour le moment. Quant à leur valeur éducative, elle est tout de même assez limitée et ne saurait être comparée à celle des professeurs et des livres de classe!

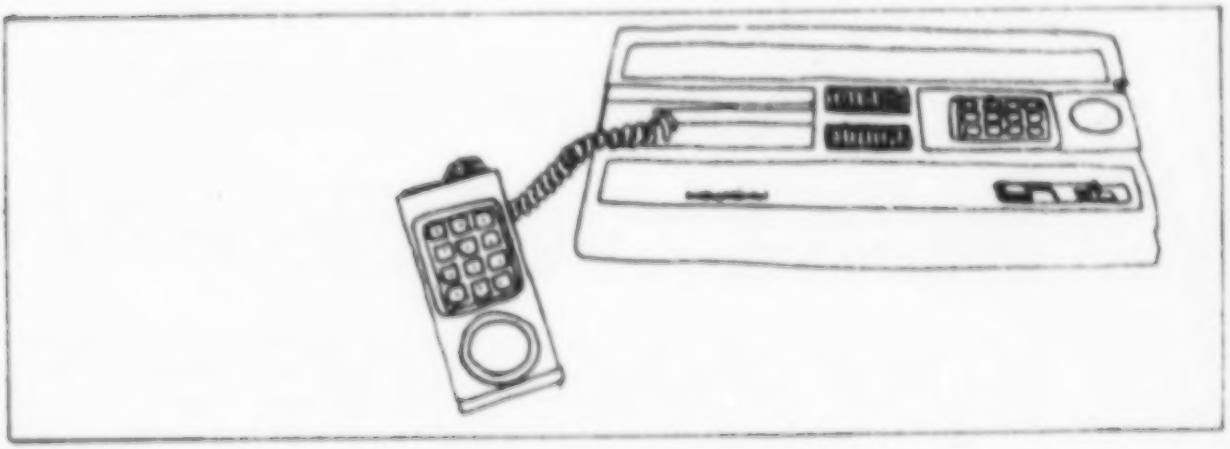
Pour ce genre de cartouches, Magnavox possède une certaine supériorité sur ses concurrents, puisqu'on peut former des lettres à volonté sur l'écran, grâce à un clavier genre machine à écrire de l'Odyssey^2.

Viennent enfin les jeux divers comme les échecs, les dames, le jacquet. Quelques jeux de hasard, comme la roulette, le black-jack et le poker, et des jeux de chasse au trésor. En général, c'est Atari qui offre les meilleurs programmes et le choix le plus grand dans ce domaine, talonné de près par Mattel. Cependant, on ne peut jouer contre l'ordinateur, dans bien des cas.

Les jeux solitaires et les jeux de société

La plupart des cartouches sont conçues pour être jouées à deux. Quelques rares cartouches sont destinées à 4 joueurs. Plusieurs cartouches de Magnavox et d'Atari peuvent être jouées en solitaire contre la machine. A ce niveau, c'est Atari qui possède nettement le plus grand choix et les variations les plus intéressantes. Mattel offre très peu de cartouches pour un seul joueur.

Néanmoins, chaque joueur devrait régulièrement compter sur au moins un partenaire: il devient assez vite ennuyeux de jouer contre la machine.



L'Intellivision de Mattel

Les prix

L'Intellivision de Mattel est le jeu le plus dispendieux: environ 400,00$. L'Atari et le Magnavox coûtent un peu moins cher, soit près de 300,00$. Quant aux cartouches, la plupart valent environ 40,00$ chacune, de sorte que si vous en achetez plusieurs, votre investissement total peut facilement dépasser 1 000,00$.

Les garanties

C'est l'Odyssey^2 qui offre la meilleure garantie: un an sur le jeu et chacune des cartouches. Celle d'Atari et de Mattel n'est que de trois mois.

L'entretien et le service

Les jeux vidéo sont des appareils assez fragiles qui craignent les chocs, la chaleur excessive et les liquides renversés sur la console. En outre, les cartouches doivent être insérées assez délicatement.

Si on observe toutes les recommandations du livret d'instructions, ces appareils devraient fonctionner plusieurs années sans problème. Les cartouches défectueuses sont également assez rares. Par contre, les commandes sont sujettes à l'usure, à cause des ressorts. Ceci est particulièrement vrai en ce qui a trait aux manches à balai d'Atari. On peut cependant s'en procurer de nouveaux sans se priver de tout le jeu, puisque les commandes de l'Atari peuvent être débranchées facilement.

Il n'en est pas de même pour les deux autres jeux dont les commandes sont soudées à l'appareil. En cas de bris, on doit retourner tout le système. Si vous demeurez hors d'un grand centre, vous pourriez alors être privé de votre jeu Mattel assez longtemps, puisque le service, au moment où ces lignes ont été écrites, était offert uniquement à Toronto et à Montréal.

On peut réparer l'Odyssey^2 dans tout centre de service Philips, ce qui est beaucoup plus pratique. Atari a confié la réparation de ses appareils aux centres de service Electrohome.

MODELE: _____

CARACTERISTIQUES		INCONVENIENTS	AVANTAGES	COTE
Branchement sur le téléviseur				
Utilisation des commandes				
Dommages à l'écran				
Complexité du jeu				
Qualités des images (couleurs) et du son				
Eventail de jeux	nombre			
	qualité			
	sports			
	tirs			
	caractère éducatif			
	divers			
Jeux solitaires				
Jeux de société				
Les prix				
Garantie				
Entretien et service				
TOTAL				

NOM _____ GROUPE _____

SEIKO **GRILLE D'ANALYSE** CASIO

		SEIKO			CASIO		
		AVANTAGES	INCONVENIENTS	COTE	AVANTAGES	INCONVENIENTS	COTE
APPARENCE	BOITIER						
	BRACELET						
	POIDS						
RESISTANCE	ETANCHEITE						
	FENETRE						
	COMMANDES						
PRIX	FONCTIONS						
	PILES						
	COÛT						

FICHE XIII

SOMMATIF (Analyse comparée)

Lis le texte suivant et remplis la grille.

Actuellement on retrouve sur le marché deux types de montres numériques. Les montres de sortie et les montres dites sportives. Pour notre analyse comparée, nous avons retenu 2 montres. La Casio modèle de plongée et la Seiko modèle Château.

L'apparence

La Seiko maintient la tradition de la maison. Le boîtier plaqué or 14K est muni d'un fond en acier inoxydable et est étanche à l'eau. Le bracelet de type "fixo-flex" se referme grâce à une agraffe de sécurité de conception ingénieuse. Il est lui aussi enduit du même placage que le boîtier. Casio mise sur la qualité recherchée par le sportif: la légèreté. En effet, elle ne pèse que 37 grammes comparativement aux 63,1 grammes que pèse la Seiko. L'enveloppe de résine-nylon de couleur noire recouvre un boîtier en acier inoxydable. Cette enveloppe se prolonge en un bracelet du même matériau résistant.

Casio

Seiko

La résistance

Présumant que le porteur de la Seiko sera moins "actif" le fabricant recouvre les micro-circuits d'une fenêtre de mica qui malgré tout sera vite égratigné (ce qui est désagréable lorsque la lecture des chiffres est faite en plein jour). Casio garantit l'étanchéité de sa montre jusqu'à 200 mètres de profondeur. C'est pourquoi la fenêtre est en cristal cuit, d'où une plus grande résistance aux égratignures. Elle est pratiquement incassable. Les commandes de fonctions chez Seiko sont protégées des changements accidentels (flexion du poignet, vêtements, port de gants, etc) puisqu'elles sont encastrées dans le boîtier. De plus, les touches sont difficiles à enfoncer. Les boutons de commande de la Casio (pour les mêmes raisons doublées de celles requises pour préserver l'étanchéité de la montre) sont encastrés dans le boîtier et nécessitent une pression plus grande que celle requise pour changer les fonctions de la Seiko.

Les prix

Les 2 montres offrent les mêmes fonctions. L'heure (minutes, secondes), la date (quantième, mois, jour), le chronomètre, l'alarme, l'heure européenne. Cependant, elles se distinguent par l'alimentation électrique. En effet, Seiko utilise des piles standards qu'on retrouve un peu partout au prix moyen de 4,00$ (pose incluse). Elles durent en général (selon le fabricant) environ 1 an. Par contre, la Casio de plongée est scellée. Elle est alimentée par une pile au lithium d'une durée pouvant varier de 5 à 7 ans. La Seiko Château se vend entre 145,00$ et 175,00$. La Casio se vend entre 90,00$ et 100,00$.

Bref, voilà deux excellentes montres qui peuvent satisfaire les exigences de deux clientèles pas toujours distinctes...

Fiche XIV

Directives pour le maître

L'INTERROGATION

Combien tu l'as payé?

Tu l'as payé combien?

Ça peut faire quoi, cette machine?

Qu'est-ce qu'on peut faire avec?

Pourquoi que vous l'avez choisi?

Quelle couleur qui est?

Est-ce que vous jouez souvent?

Tu joues-tu tous les jours?

C'est quelqu'un de ta famille qui l'a acheté?

Qui est-ce qui l'a acheté?

etc.

QUESTIONS oui / non	Registre familier (oral ou écrit)	Registre surveillé (oral ou écrit)
		Est-ce que tu joues souvent?
	Tu joues-tu tous les jours?	Joues-tu tous les jours? (inversion)
		Est-ce que tu joues tous les jours?
	C'est quelqu'un de ta famille qui l'a acheté? (intonation seule)	→ admissible (à la rigueur)
		Est-ce que c'est quelqu'un de ta famille qui l'a acheté?
AUTRES QUESTIONS		
	Combien tu l'as payé?	Combien l'as-tu payé? (mot interrogatif + inversion)
	Tu l'as payé combien?	
		Qu'est-ce qu'on peut faire avec?
	Pourquoi que vous l'avez choisi?	Pourquoi l'avez-vous choisi?
	Quelle couleur qui est?	De quelle couleur est-il?
		Qui est-ce qui l'a acheté? (avec renforcement)
		ou: Qui l'a acheté?
	Que penses-tu de la montre à calculatrice ↔	id.
	Elle te servira à quoi cette machine?	A quoi te servira-t-elle, cette machine?

Expliquer qu'on choisira le registre surveillé (à cause de la situation d'ensemble et par respect pour la personne interrogée).
Expliquer qu'on devra décider de l'emploi du TU ou du VOUS pour chaque cas (selon les liens entre émetteur et destinataire).

Fiche XV

NOM _____ GROUPE _____

ELABORATION DE QUESTIONS

Trouve la question qui convient aux réponses suivantes:

1. C'est ma soeur qui a un réveil-matin numérique.
2. Oui, j'aimerais beaucoup, mais c'est bien trop cher.
3. Il l'avait payé 50$.
4. Il avait pris ce modèle parce qu'il pouvait jouer trois airs différents.
5. Oui, c'est très utile.
6. On peut dégeler des aliments congelés en quelques minutes, et dans un plat en verre ou en plastique.
7. Elle fonctionne à l'énergie lumineuse.
8. C'est une sorte de jeu où il faut être bon en plastique.
9. Le jeu consiste en de petits animaux ronds qui avalent des capsules d'énergie pour attaquer des monstres.
10. Non, je ne veux pas de jeux-vidéo.

Fiche XVI

Directives pour le maître

QUESTIONS

- Voici quelques idées de questions possibles (pour éviter à la fois des questions trop simples, à réponse oui/non, ou trop complexes). Nous suggérons fortement de retenir la question 1 pour donner rapidement une idée de la situation d'ensemble.

Onze questions

1. Enumération des divers types d'objets électroniques présents dans le milieu familial.

   calculatrice
   montre numérique
   réveil-matin
   jeu vidéo sur écran TV
   jeu de société électronique
   four à micro-ondes
   appareil photo
   briquets électroniques
   magnétoscope
   bouilloire
   Walkman
   régulateur de vitesse
   télécommande TV
   système de son
   autres:

2. Fréquence et durée d'utilisation des jeux électroniques ou vidéos.

3. Qui les utilise dans la famille: père, mère, filles, garçons.

4. Fréquentation des arcades. (Temps, argent)

5. Satisfaction (ou insatisfaction) à l'usage (qualité, plaisir), pour les jeux ou les articles utilitaires.

6. Conseillerais-tu à un ami un jeu électronique? Pourquoi?

7. Si vous aviez à acheter une montre, quelles fonctions aurait-elle, pourquoi?

8. Parmi les objects énumérés, lequel aimeriez-vous avoir, pourquoi?

9. Y a-t-il des objets dont vous conseilleriez l'achat?

10. Penser-vous qu'on devrait apprendre aux enfants, à l'école, à se servir des ordinateurs, pourquoi?

11. Trouvez-vous que les objets électroniques devraient être de plus en plus nombreux? Pourquoi?

- Dépouillement: la réponse à chaque question sera écrite sur une petite fiche (avec un no d'identification).

GRILLE D'ACCOMPAGNEMENT

A. Compilation des résultats par question

<table>
<tr>
<td>1. Ai-je écrit la question sur le tableau de compilation</td>
<td>oui

non</td>
<td>Ecris-la</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Le tableau de compilation est-il bien rempli?</td>
<td><u>Exemple</u> de tableau rempli

<table>
<tr><th></th><th>oui</th><th>non</th><th>total</th></tr>
<tr><td>Femmes</td><td>8</td><td>2</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Filles</td><td>5</td><td>5</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Hommes</td><td>9</td><td>1</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Garçons</td><td>4</td><td>6</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Total</td><td>26</td><td>14</td><td>40</td></tr>
</table>
</td>
<td>Vérifie si la somme de la COLONNE "Total" égale la somme de la RANGEE "Total". <u>Si ce n'est pas égal, tu t'es trompé quelque part</u>. Recommence.

Dans la COLONNE "Total" on retrouve le nombre de personnes questionnées.

Dans la RANGEE "Total" on retrouve le nombre total de personnes qui ont répondu oui, et le nombre total de personnes qui ont répondu non.

Dans <u>chaque</u> rangée la somme des oui et des non doit égaler le nombre total de ce type de personnes questionnées. Dans l'exemple, on voit qu'il y a 8 femmes qui ont dit oui et 2 qui ont dit non. On a questionné 10 femmes.

8 + 2 = 10

On ne s'est pas trompé.

<u>Si ça n'arrive pas, vérifie tes fiches de réponses</u>.</td>
</tr>
</table>

GRILLE D'ACCOMPAGNEMENT

B. COMMUNICATION DES RESULTATS

Sais-tu quoi écrire à partir de ton tableau de compilation?	- Oui - Non	Montre-le au professeur Veux-tu aider les autres quand tu as fini? Pose-toi les questions suivantes en regardant les nombres écrits dans ton tableau 1. Dans la RANGEE "Total", le nombre de OUI est-il égal au nombre de NON? a) Si c'est égal: tu écris "Il y a autant de gens qui répondent OUI à la question qu'il y en a qui répondent NON" ou bien: "Il y a autant de gens qui ont... qu'il y en a qui n'en ont pas". "Il y a autant de gens qui pensent... qu'il y en a qui pensent...". b) Si ce n'est pas égal: tu écris "La majorité des gens pensent..." "La majorité des gens ont..." Le mot MAJORITE va toujours avec le plus gros nombre.

		d) Tu continues toujours avec la même colonne que tu as choisie. Là, tu essaies de voir si les JEUNES (GARÇONS et FILLES) répondent comme les ADULTES (FEMMES et HOMMES). Tu compares les nombres, tu peux même les écrire sur une feuille brouillon pour mieux les regrouper. S'il y a quelque chose de particulier tu peux écrire: "Ce sont surtout les jeunes qui pensent..." "Ce sont surtout les adultes qui possèdent..." ou "Il n'y a pas de différence entre les jeunes et les adultes par rapport à..." e) Tu regardes aussi pour voir s'il y a des nombres pareils. Peut-être que les HOMMES et les FILLES répondent exactement de la même façon. Il faut écrire: "Il y a autant de filles que d'hommes qui pensent..."

2. Dans ton tableau, écris les réponses qui correspondent vraiment à la question posée.

Exemple

OUI	NON
NUMERIQUE	ANALOGIQUE
CASSETTE	DISQUE
...	...

Il ne faut pas écrire automatiquement OUI - NON comme choix de réponses.

Ainsi, si je pose la question:

"Avez-vous une montre numérique ou analogique?"

Je ne peux pas utiliser Oui - NON dans le tableau de compilation. Je dois écrire:

NUMERIQUE ANALOGIQUE

Vérifie ton tableau

Fiche XIX

NOM _____ GROUPE _____

SOMMATIF

Première partie

1. Le tableau de compilation suivant résume les réponses obtenues à un sondage. Ecris un paragraphe où tu fais ressortir les informations intéressantes par rapport à la question posée.

   QUESTION: Pensez-vous que chaque famille devrait avoir un micro-ordinateur à la maison?

   Est-ce que la question posée porte sur un fait ou une opinion? (Fais un X dans la bonne case)

   FAIT ☐

   OPINION ☐

   Ecris un mot de la question qui te fait croire cela _____

   TABLEAU DE COMPILATION

	oui	non	total
Femmes	2	8	10
Filles	7	3	10
Hommes	1	9	10
Garçons	8	2	10
Total	18	22	40

   Ton paragraphe: (2 à 4 phrases)

   _____

   _____

   _____

   _____

2. Le tableau de compilation suivant résume les réponses obtenues à un sondage. Ecris un paragraphe où tu fais ressortir les informations intéressantes par rapport à la question posée.

QUESTION: Avez-vous un four micro-ondes à la maison?

Est-ce que la question posée porte sur un fait ou une opinion?
(Fais un X dans la bonne case)

FAIT ☐

OPINION ☐

Ecris un mot de la question qui te fait croire cela

_____

TABLEAU DE COMPILATION

	oui	non	total
Femmes	3	12	15
Filles	2	13	15
Hommes	2	13	15
Garçons	3	12	15
Total	10	50	60

Ton paragraphe: (2 à 4 phrases)

_____

_____

_____

_____

3. Le tableau de compilation suivant résume les réponses obtenues à un sondage. Ecris un paragraphe où tu fais ressortir les informations intéressantes par rapport à la question posée.

QUESTION: D'après vous, est-ce que les jeux électroniques peuvent développer l'intelligence?

Est-ce que la question posée porte sur un fait ou une opinion?
(Fais un X dans la bonne case)

FAIT ☐

OPINION ☐

Ecris un mot de la question qui te fait croire cela

_____

TABLEAU DE COMPILATION

	oui	non	total
Femmes	15	5	20
Filles	17	3	20
Hommes	14	6	20
Garçons	18	2	20
Total	64	16	80

Ton paragraphe: (2 à 4 phrases)

_____

_____

_____

_____

4. Le tableau de compilation suivant résume les réponses obtenues à un sondage. Ecris un paragraphe où tu fais ressortir les informations intéressantes par rapport à la question posée.

QUESTION: Possédez-vous une montre analogique?

Est-ce que la question posée porte sur un fait ou une opinion?
(Fais un X dans la bonne case)

FAIT ☐

OPINION ☐

Ecris un mot de la question qui te fait croire cela

_____

TABLEAU DE COMPILATION

	oui	non	total
Femmes	8	12	20
Filles	15	5	20
Hommes	10	10	20
Garçons	15	5	20
Total	52	28	80

Ton paragraphe: (2 à 4 phrases)

_____

_____

_____

_____

5. Le tableau de compilation suivant résume les réponses obtenues à un sondage. Ecris un paragraphe où tu fais ressortir les informations intéressantes par rapport à la question posée.

QUESTION: Avez-vous une calculatrice de poche?

Est-ce que la question posée porte sur un fait ou une opinion?
(Fais un X dans la bonne case)

Fait ☐

Opinion ☐

Ecris un mot de la question qui te fait croire cela

_____

TABLEAU DE COMPILATION

	oui	non	total
Femmes	5	5	10
Filles	8	2	10
Hommes	4	6	10
Garçons	7	3	10
Total	24	16	40

Ton paragraphe: (2 à 4 phrases)

_____

_____

_____

_____

Deuxième partie

Les phrases suivantes sont tirées du texte "Mon Walkman".

Classe les phrases suivant qu'elles représentent:

un fait [F]

une opinion [O]

1. Je l'ai, mon Walkman. ☐

2. Je voulais m'acheter un objet qui me resterait, ☐

3. peut-être aussi pour le donner à Yvan. ☐

4. J'aurais aussi aimé m'acheter un magnétoscope, ☐

5. mais je ne suis pas sûre que je l'aurais jamais eu... ☐